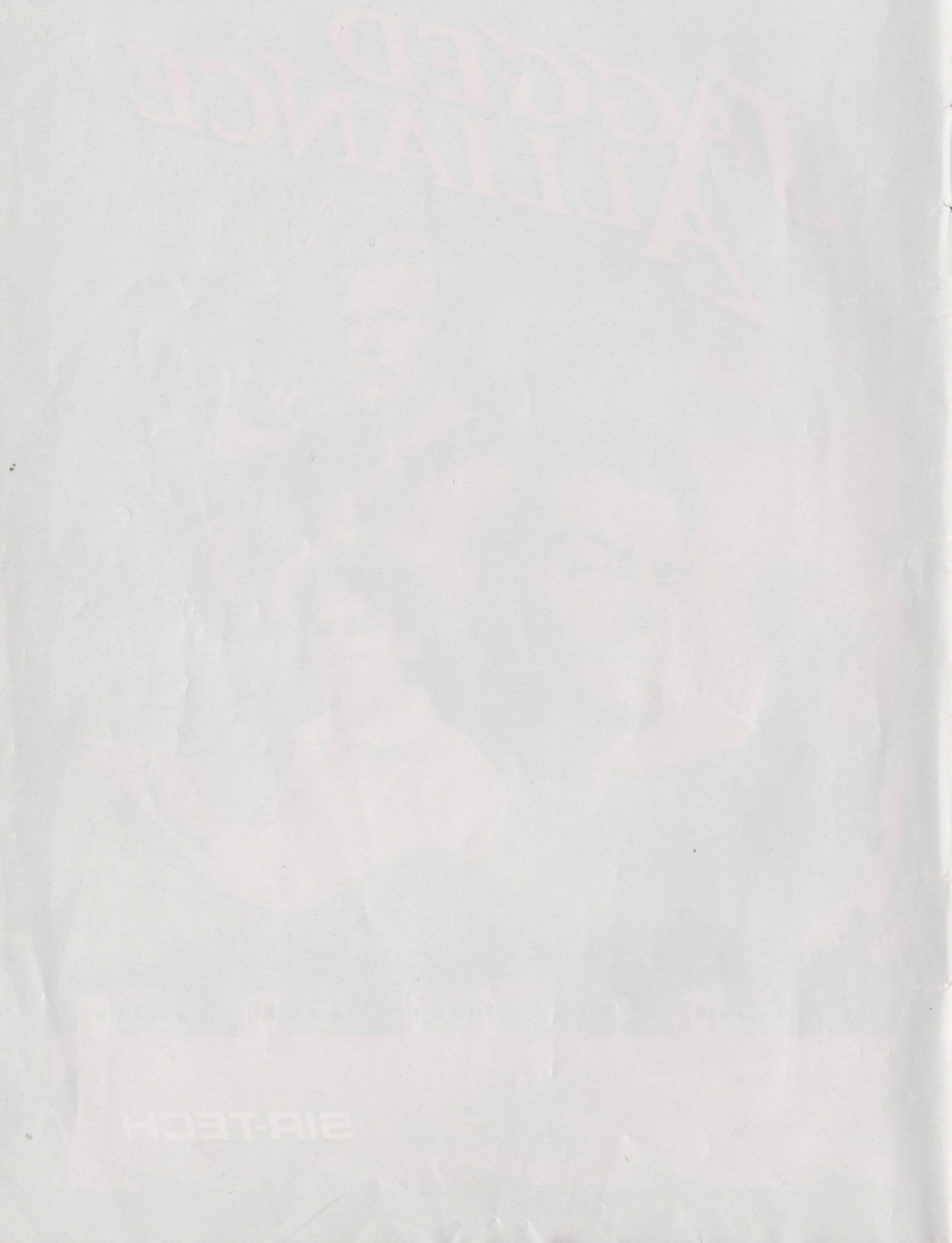
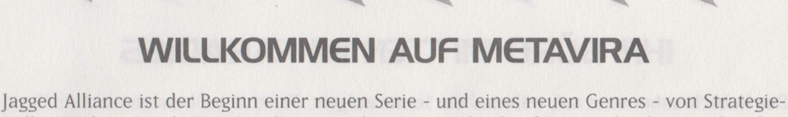

JAGGED ALLIANCE
TM
Kampf um
Metavira
SIR-TECH



INHALTSVERZEICHNIS



WILLKOMMEN AUF METAVIRA

Jagged Alliance ist der Beginn einer neuen Serie - und eines neuen Genres - von Strategie-Rollenspielen. Durch eine Mischung aus heutiger und zukünftiger Technologie, taktischer Manöver und strategischer Planung kombiniert mit einer nervenaufreibenden Story, wird Jagged Alliance Ihre taktischen und rollenspielerischen Talente bis an die Grenzen fordern.

Wenn Sie auf Metavira landen, werden Sie die gefährliche Lage auf dieser Insel sowie den Fallow-Baum und seinen ebenso kostbaren wie heilsamen Saft kennenlernen. Sie werden Jack und Brenda Richards begegnen - jenen Wissenschaftlern, deren neueste Experimente mit dem Saft des Fallow-Baums eines Tages zahlreiche Leben retten könnten. Und Sie werden Santino kennenlernen, den einst vertrauten Wissenschaftler, der beinahe die gesamte Insel beherrscht... und dessen Gier ihm mehr bedeutet als jedes Leben und jede lebensrettende Entdeckung.

Aber Sie sind hier, um dies zu ändern, indem Sie Jack und Brenda wieder ihrer Aufgabe nachgehen lassen und dafür sorgen, daß ihre Medizin jenen zugute kommen kann, die diese so dringend benötigen.

Sie werden Ihre Kontakte innerhalb der I.V.S., der Internationalen Vereinigung der Söldner, nutzen und die Akten eines jeden Söldners überprüfen, wobei Sie besonders deren Aktivitäten in anderen Einsätzen interessiert. Sprechen Sie mit ihnen und verpflichten Sie jene Söldner, die die hohen Anforderungen Ihres Vorhabens erfüllen. Danach, falls die Söldner bereit sind, Ihnen zu folgen, brechen Sie nach Metavira auf, wo Sie mit Jacks Hilfe versuchen werden, die Insel zurückzuerobern.

Von Ihrem Hauptquartier aus werden Sie jeden Morgen Ihre Position neu beurteilen und die Strategie für diesen Tag festlegen. Durch strickte taktische Planung werden Sie entscheiden, wie, wann und wohin sich die Söldner bewegen. Dann werden Sie Ihren Plan in die Tat umsetzen. Natürlich werden Santinos Schurken Ihrem Treiben nicht tatenlos zusehen.

Indem Sie einzelne Sektoren unter Ihre Kontrolle bringen, erhalten Sie Zugang zu Fallow-Bäumen, die den Saft liefern können, den Jack und Brenda so dringend benötigen. Anschließend können Sie Eingeborene als Zapfer und Wachen rekrutieren und auf diese Weise die kostbare Gabe des Baumes ernten, die Sie gegen harte Währung eintauschen, um Ihre Bemühungen damit zu finanzieren. Jack und Brenda hoffen, daß Sie Santino für alle Zeiten von Metavira vertreiben können.

Und so beginnt eine Kampagne von vielen - Ihr Versuch, die Insel Sektor für Sektor zurückzuerobern.

„Der kürzeste und sicherste Weg, wahres Wissen zu erlangen besteht darin, alle Lektionen, die uns einmal beigebracht wurden, zu vergessen und die grundlegenden Prinzipien neu anzuwenden - ganz gleich, was andere davon halten."
- Bolingbroke
„Seid ruhig und macht Euch an die Arbeit."
- Frank "Hitman" Hennessy



IHR BÜRO MITTEN IM PARADIES

Der Hubschrauber setzt auf, während die Sonne aufgeht. Palmblätter bewegen sich im Wind und große Wolken von aufgewirbeltem Staub wehen in die Gesichter derer, die auf Ihre Ankunft gewartet haben.

Die Wartenden nähern sich der Maschine, holen Sie aus dem Hubschrauber und bringen Sie zu ihrem Lager. Jack und Brenda sind Leute, die keine Zeit zu verlieren haben. Ihre schnelle und formlose Begrüßung ist alles, was Ihnen zuteil wird, bevor Sie hineingebracht werden, um die Vorbereitungen für die nächsten Tage zu treffen.

So beginnt Ihre Bekanntschaft mit dieser Insel namens Metavira, den Bewohnern, Ihren Gegnern und den Mitgliedern der I.V.S. Indem Sie Ihre Ausrüstung ordnen, bereiten Sie sich auf die Aufgaben vor, die vor Ihnen liegen.

Wählen Sie im Hauptmenü des Spiels die Option NEUES SPIEL, um in Jagged Alliance ein neues Spiel zu beginnen.

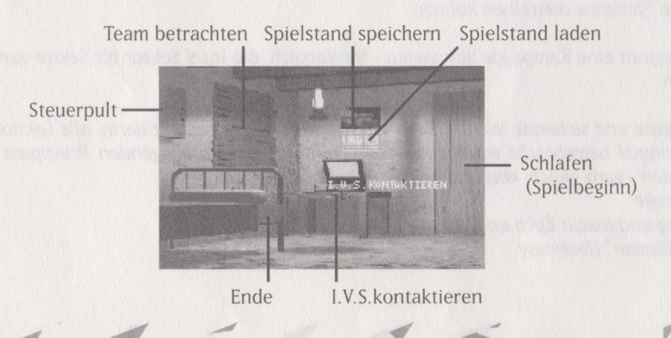
SCHWIERIGKEITSGRAD WÄHLEN

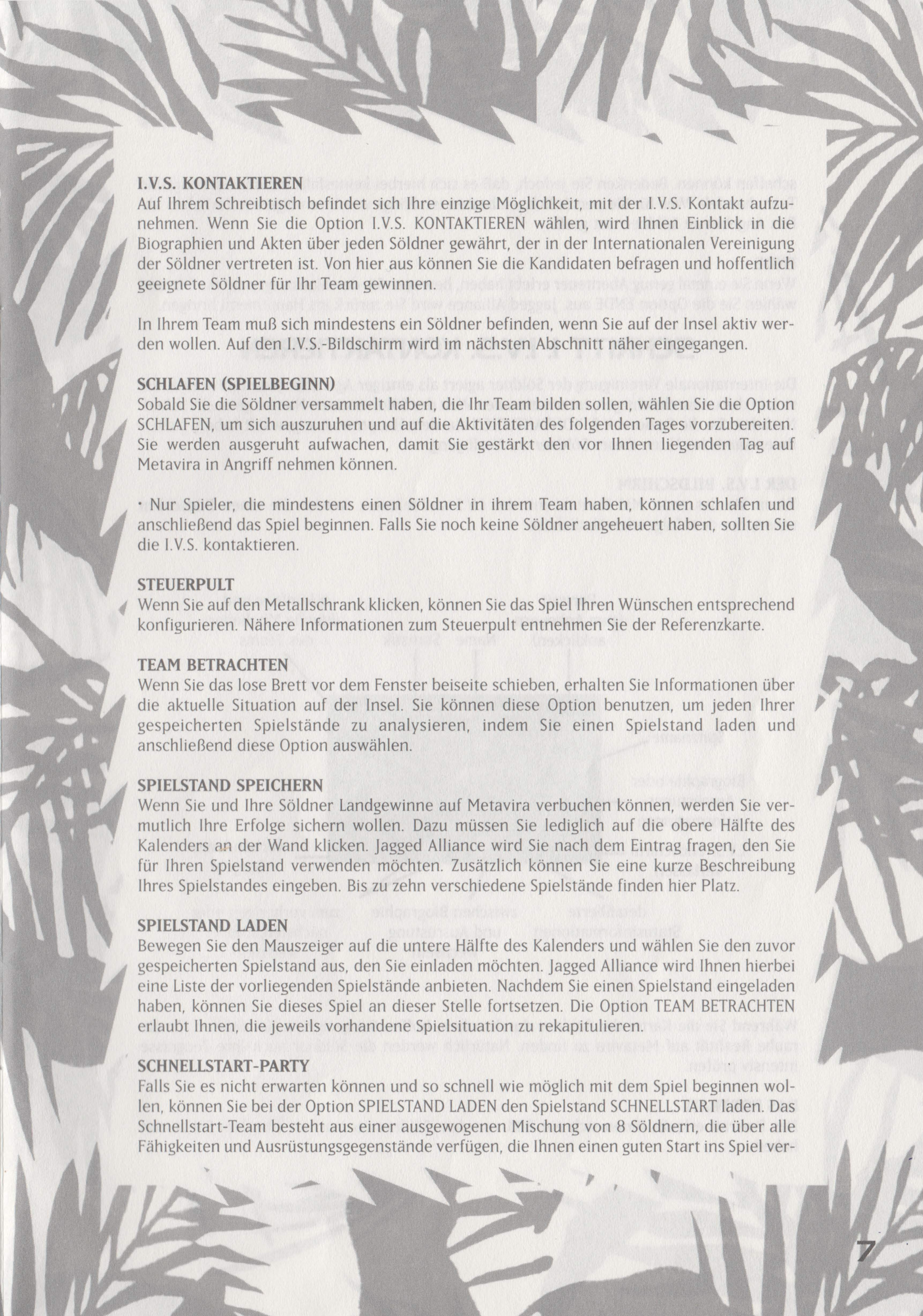
Bevor Sie aufbrechen, um Santinos Leute zu vertreiben, erlaubt Jagged Alliance Ihnen einen Schwierigkeitsgrad festzulegen, der Ihren Talenten und Ihrer Abenteuerlust gerecht wird. Nachdem Sie den Schwierigkeitsgrad eines Spiels festgelegt haben, können Sie diesen nicht mehr verändern. Treffen Sie Ihre Wahl deshalb sorgfältig.

Ihre Wahl legt generell fest, wie schwierig das Spiel zu spielen sein wird. Sie beeinflußt die Größe der gegnerischen Armee, ihre Aggressivität und den Grad ihrer List. Falls dies Ihre erste Begegnung mit einem Strategie- oder Rollenspiel ist, sollten Sie eine niedrigere Schwierigkeitsstufe wählen. Die höhere Schwierigkeitsstufe ist nur erfahrenen Veteranen empfohlen, die mit allen Unannehmlichkeiten konfrontiert werden wollen, die Metavira und Lucas Santino zu bieten haben.

HAUPTBILDSCHIRM DES BÜROS

Nachdem Sie den Schwierigkeitsgrad gewählt haben, kommen Sie im Hauptquartier an - Ihrer Basisstation auf der Insel. Von hier aus können Sie zahlreiche Funktionen des Spiels steuern und, was zunächst das Wichtigste ist, Kontakt mit der I.V.S. aufnehmen. Wenn Sie den Mauszeiger über den Bildschirm bewegen, werden Ihnen verschiedene Optionen angeboten.





I.V.S. KONTAKTIEREN
Auf Ihrem Schreibtisch befindet sich Ihre einzige Möglichkeit, mit der I.V.S. Kontakt aufzunehmen. Wenn Sie die Option I.V.S. KONTAKTIEREN wählen, wird Ihnen Einblick in die Biographien und Akten über jeden Söldner gewährt, der in der Internationalen Vereinigung der Söldner vertreten ist. Von hier aus können Sie die Kandidaten befragen und hoffentlich geeignete Söldner für Ihr Team gewinnen.

In Ihrem Team muß sich mindestens ein Söldner befinden, wenn Sie auf der Insel aktiv werden wollen. Auf den I.V.S.-Bildschirm wird im nächsten Abschnitt näher eingegangen.

SCHLAFEN (SPIELBEGINN)
Sobald Sie die Söldner versammelt haben, die Ihr Team bilden sollen, wählen Sie die Option SCHLAFEN, um sich auszuruhen und auf die Aktivitäten des folgenden Tages vorzubereiten. Sie werden ausgeruht aufwachen, damit Sie gestärkt den vor Ihnen liegenden Tag auf Metavira in Angriff nehmen können.

· Nur Spieler, die mindestens einen Söldner in ihrem Team haben, können schlafen und anschließend das Spiel beginnen. Falls Sie noch keine Söldner angeheuert haben, sollten Sie die I.V.S. kontaktieren.

STEUERPULT
Wenn Sie auf den Metallschrank klicken, können Sie das Spiel Ihren Wünschen entsprechend konfigurieren. Nähere Informationen zum Steuerpult entnehmen Sie der Referenzkarte.

TEAM BETRACHTEN
Wenn Sie das lose Brett vor dem Fenster beiseite schieben, erhalten Sie Informationen über die aktuelle Situation auf der Insel. Sie können diese Option benutzen, um jeden Ihrer gespeicherten Spielstände zu analysieren, indem Sie einen Spielstand laden und anschließend diese Option auswählen.

SPIELSTAND SPEICHERN
Wenn Sie und Ihre Söldner Landgewinne auf Metavira verbuchen können, werden Sie vermutlich Ihre Erfolge sichern wollen. Dazu müssen Sie lediglich auf die obere Hälfte des Kalenders an der Wand klicken. Jagged Alliance wird Sie nach dem Eintrag fragen, den Sie für Ihren Spielstand verwenden möchten. Zusätzlich können Sie eine kurze Beschreibung Ihres Spielstandes eingeben. Bis zu zehn verschiedene Spielstände finden hier Platz.

SPIELSTAND LADEN
Bewegen Sie den Mauszeiger auf die untere Hälfte des Kalenders und wählen Sie den zuvor gespeicherten Spielstand aus, den Sie einladen möchten. Jagged Alliance wird Ihnen hierbei eine Liste der vorliegenden Spielstände anbieten. Nachdem Sie einen Spielstand eingeladen haben, können Sie dieses Spiel an dieser Stelle fortsetzen. Die Option TEAM BETRACHTEN erlaubt Ihnen, die jeweils vorhandene Spielsituation zu rekapitulieren.

SCHNELLSTART-PARTY
Falls Sie es nicht erwarten können und so schnell wie möglich mit dem Spiel beginnen wollen, können Sie bei der Option SPIELSTAND LADEN den Spielstand SCHNELLSTART laden. Das Schnellstart-Team besteht aus einer ausgewogenen Mischung von 8 Söldnern, die über alle Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenstände verfügen, die Ihnen einen guten Start ins Spiel ver-

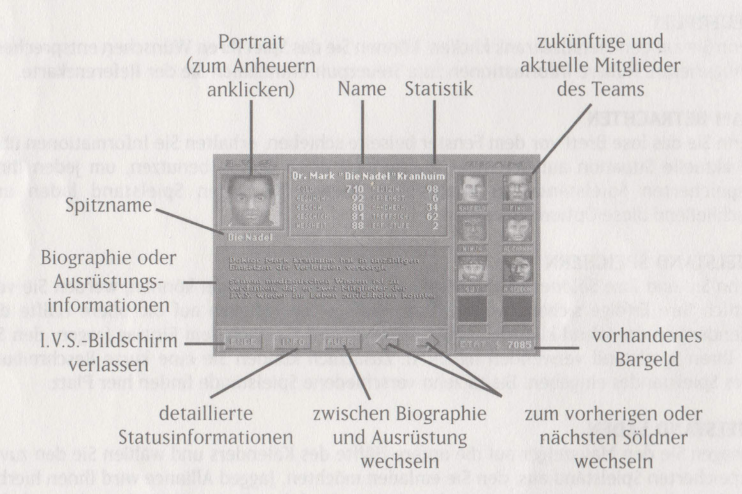
schaffen können. Bedenken Sie jedoch, daß es sich hierbei keinesfalls um das bestmögliche Team handelt. Was für Sie persönlich am besten ist, hängt von Ihren eigenen Vorlieben ab. Das Angebot an Söldnern ist groß.

ENDE
Wenn Sie einmal genug Abenteuer erlebt haben, bewegen Sie den Mauszeiger auf die Tür und wählen Sie die Option ENDE aus. Jagged Alliance wird Sie zurück ins Hauptmenü bringen.

SCHRITT I: I.V.S. KONTAKTIEREN

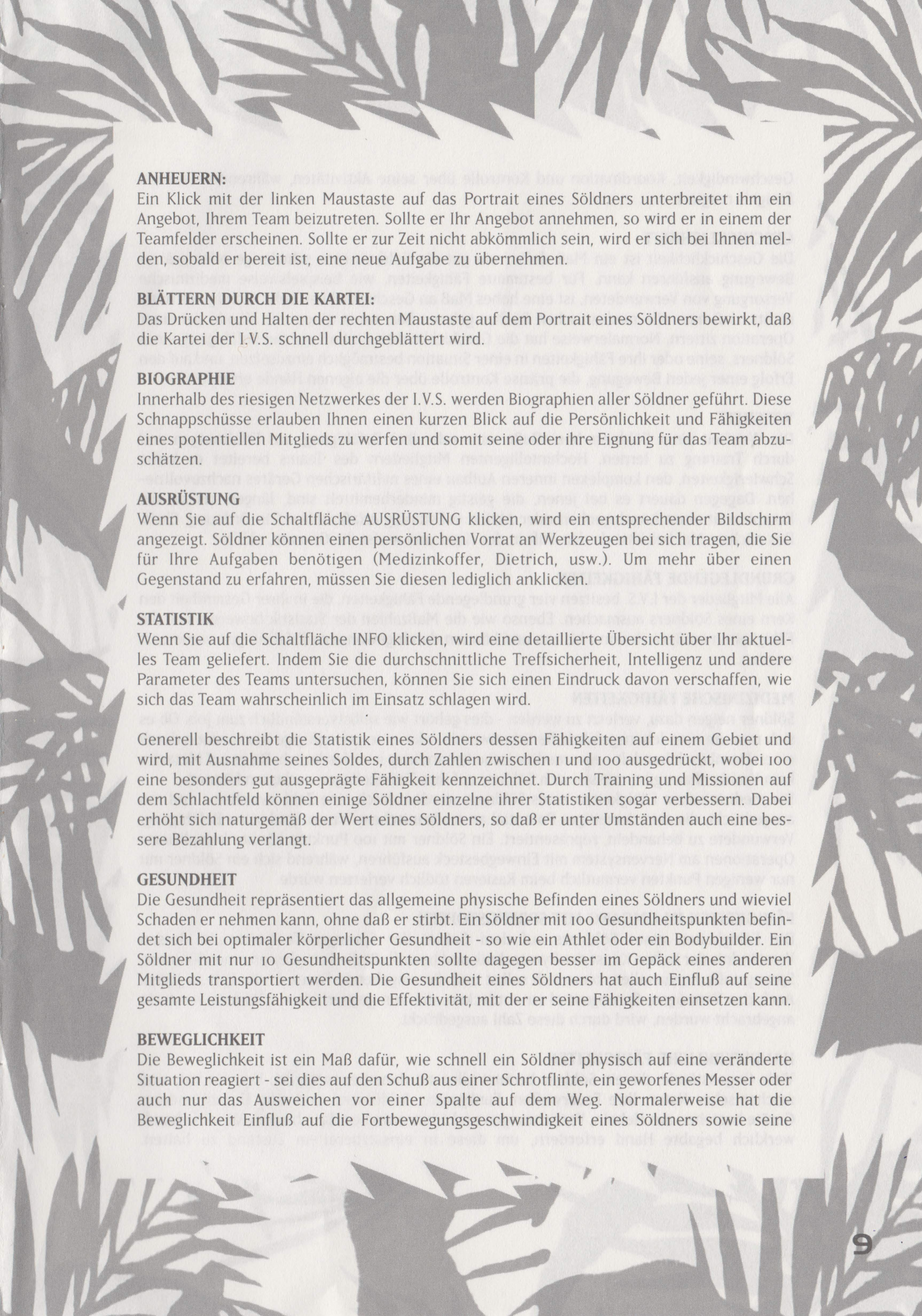
Die Internationale Vereinigung der Söldner agiert als einziger Agent für jene Individuen, die sich in der undurchsichtigen, internationalen Welt der Söldner einen Namen gemacht haben. Nachdem Sie die Option I.V.S. KONTAKTIEREN aus dem Hauptmenü angewählt haben, stehen Ihnen sämliche Akten dieser Söldner zur Verfügung.

DER I.V.S. BILDSCHIRM
Wenn Sie das erste Mal Kontakt mit der I.V.S. aufnehmen, werden Sie einen Bildschirm sehen, der dem folgenden ähnlich ist.



Während Sie die Kartei der Söldner durchsuchen, hoffen Sie geeignete Kandidaten für die rauhe Realität auf Metavira zu finden. Natürlich werden die Söldner auch Ihre Zeugnisse intensiv prüfen.

DAS PORTRAIT
Das Portrait erlaubt Ihnen sich ein Bild von dem Söldner zu machen, mit dem Sie zu tun haben.



ANHEUERN:
Ein Klick mit der linken Maustaste auf das Portrait eines Söldners unterbreitet ihm ein Angebot, Ihrem Team beizutreten. Sollte er Ihr Angebot annehmen, so wird er in einem der Teamfelder erscheinen. Sollte er zur Zeit nicht abkömmlich sein, wird er sich bei Ihnen melden, sobald er bereit ist, eine neue Aufgabe zu übernehmen.

BLÄTTERN DURCH DIE KARTEI:
Das Drücken und Halten der rechten Maustaste auf dem Portrait eines Söldners bewirkt, daß die Kartei der I.V.S. schnell durchgeblättert wird.

BIOGRAPHIE
Innerhalb des riesigen Netzwerkes der I.V.S. werden Biographien aller Söldner geführt. Diese Schnappschüsse erlauben Ihnen einen kurzen Blick auf die Persönlichkeit und Fähigkeiten eines potentiellen Mitglieds zu werfen und somit seine oder ihre Eignung für das Team abzuschätzen.

AUSRÜSTUNG
Wenn Sie auf die Schaltfläche AUSRÜSTUNG klicken, wird ein entsprechender Bildschirm angezeigt. Söldner können einen persönlichen Vorrat an Werkzeugen bei sich tragen, die Sie für Ihre Aufgaben benötigen (Medizinkoffer, Dietrich, usw.). Um mehr über einen Gegenstand zu erfahren, müssen Sie diesen lediglich anklicken.

STATISTIK
Wenn Sie auf die Schaltfläche INFO klicken, wird eine detaillierte Übersicht über Ihr aktuelles Team geliefert. Indem Sie die durchschnittliche Treffsicherheit, Intelligenz und andere Parameter des Teams untersuchen, können Sie sich einen Eindruck davon verschaffen, wie sich das Team wahrscheinlich im Einsatz schlagen wird.

Generell beschreibt die Statistik eines Söldners dessen Fähigkeiten auf einem Gebiet und wird, mit Ausnahme seines Soldes, durch Zahlen zwischen 1 und 100 ausgedrückt, wobei 100 eine besonders gut ausgeprägte Fähigkeit kennzeichnet. Durch Training und Missionen auf dem Schlachtfeld können einige Söldner einzelne ihrer Statistiken sogar verbessern. Dabei erhöht sich naturgemäß der Wert eines Söldners, so daß er unter Umständen auch eine bessere Bezahlung verlangt.

GESUNDHEIT
Die Gesundheit repräsentiert das allgemeine physische Befinden eines Söldners und wieviel Schaden er nehmen kann, ohne daß er stirbt. Ein Söldner mit 100 Gesundheitspunkten befindet sich bei optimaler körperlicher Gesundheit - so wie ein Athlet oder ein Bodybuilder. Ein Söldner mit nur 10 Gesundheitspunkten sollte dagegen besser im Gepäck eines anderen Mitglieds transportiert werden. Die Gesundheit eines Söldners hat auch Einfluß auf seine gesamte Leistungsfähigkeit und die Effektivität, mit der er seine Fähigkeiten einsetzen kann.

BEWEGLICHKEIT
Die Beweglichkeit ist ein Maß dafür, wie schnell ein Söldner physisch auf eine veränderte Situation reagiert - sei dies auf den Schuß aus einer Schrotflinte, ein geworfenes Messer oder auch nur das Ausweichen vor einer Spalte auf dem Weg. Normalerweise hat die Beweglichkeit Einfluß auf die Fortbewegungsgeschwindigkeit eines Söldners sowie seine

Geschwindigkeit, Koordination und Kontrolle über seine Aktivitäten, während er auf ein Ereignis reagiert.

GESCHICKLICHKEIT

Die Geschicklichkeit ist ein Maß dafür, wie gut ein Söldner eine schwierige oder präzise Bewegung ausführen kann. Für bestimmte Fähigkeiten, wie beispielsweise medizinische Versorgung von Verwundeten, ist eine hohes Maß an Geschicklichkeit sehr wichtig - es nützt nichts, daß man alle medizinischen Bücher gelesen hat, wenn einem die Hände bei einer Operation zittern. Normalerweise hat die Geschicklichkeit Einfluß auf die Befähigung eines Söldners, seine oder ihre Fähigkeiten in einer Situation bestmöglich einzusetzen, und auf den Erfolg einer jeden Bewegung, die präzise Kontrolle über die eigenen Hände erfordert.

WEISHEIT

Die Weisheit eines Söldners beeinflußt seine oder ihre Befähigung, aus Erfahrungen und durch Training zu lernen. Hochintelligenten Mitgliedern des Teams bereitet es keine Schwierigkeiten, den komplexen inneren Aufbau eines militärischen Gerätes nachzuvollziehen. Dagegen dauert es bei jenen, die geistig minderbemittelt sind, länger, bis sie die Komplexität einer Angelegenheit oder Aktion vollständig erfaßt haben ("In Ordnung, Chris. Das nächste Mal behältst du den Stift in der Hand und wirfst die Granate, ok?").

GRUNDLEGENDE FÄHIGKEITEN

Alle Mitglieder der I.V.S. besitzen vier grundlegende Fähigkeiten, die in ihrer Gesamtheit den Kern eines Söldners ausmachen. Ebenso wie die Maßzahlen der Statistik bewegen sich die Fähigkeiten im Bereich von 1 bis 100 und können durch gewonnene Erfahrungen verbessert werden.

MEDIZINISCHE FÄHIGKEITEN

Söldner neigen dazu, verletzt zu werden - dies gehört wie selbstverständlich zum Job. Ob es sich nun um eine lebensgefährliche Schußwunde oder eine geringfügige Kratzwunde durch einen Dornbusch handelt - eine medizinische Behandlung ist erforderlich. Da es auf Metavira kein Krankenhaus gibt, müssen sich Söldner auf ihre Teamkollegen verlassen können.

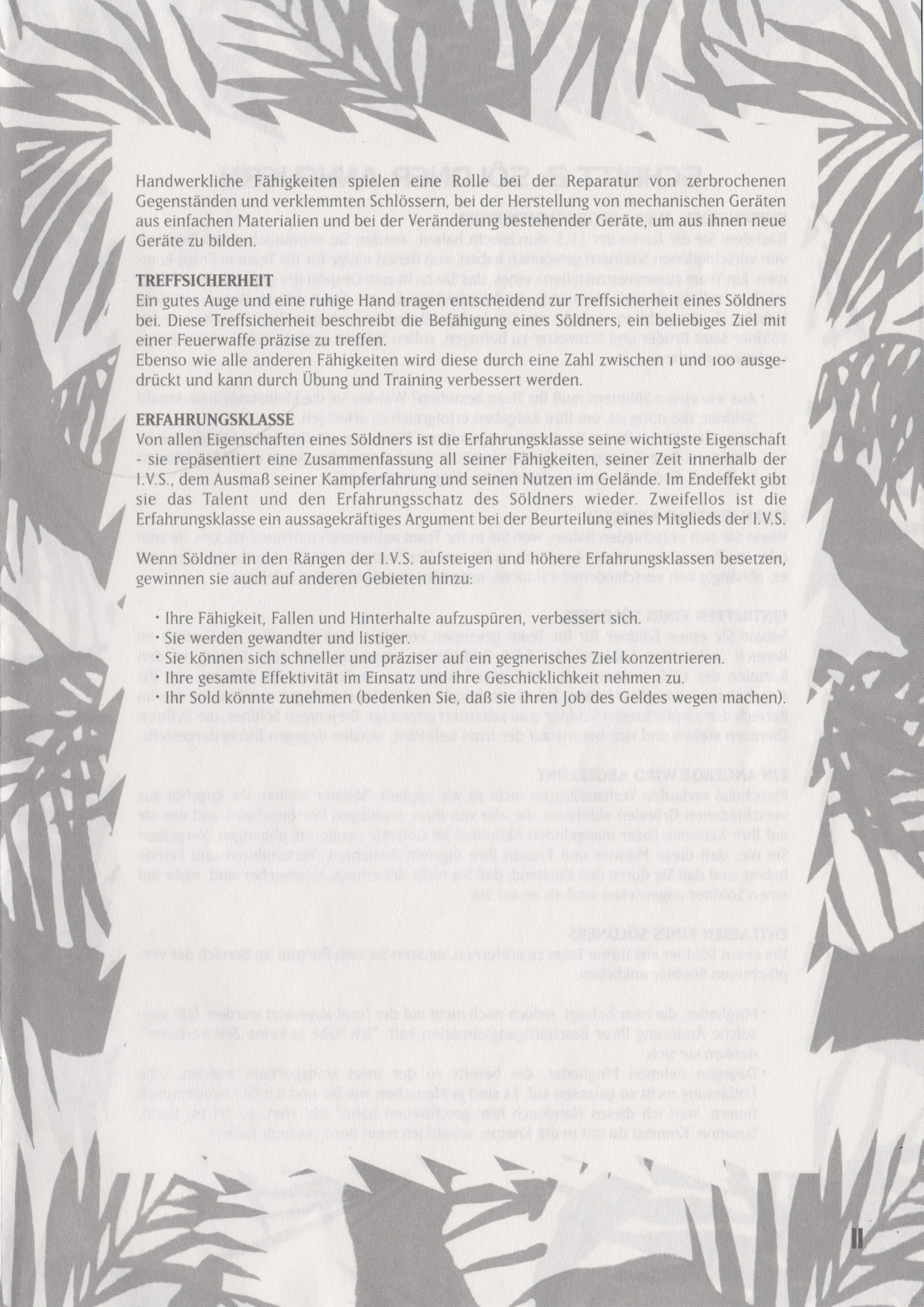
Die medizinischen Fähigkeiten eines Söldners werden durch eine Zahl zwischen 1 und 100 ausgedrückt, die sein derzeitiges Potential an medizinischem Wissen und seine Befähigung, Verwundete zu behandeln, repräsentiert. Ein Söldner mit 100 Punkten könnte komplizierte Operationen am Nervensystem mit Einwegbesteck ausführen, während sich ein Söldner mit nur wenigen Punkten vermutlich beim Rasieren tödlich verletzen würde.

FÄHIGKEITEN IM UMGANG MIT SPRENGSTOFFEN

Die Fähigkeiten eines Söldners auf dem Gebiet der Sprengstoffe beschreibt dessen Verständnis der hohen Kunst der Pyrotechnik und beeinflußt die Fertigkeiten eines Söldners, Sprengstoffe herzustellen, ohne sich selbst und die umgebende Fauna in die Luft zu jagen. Auch das Vermögen, Sprengmittel zu entdecken, die von gegnerischen Söldnern versteckt angebracht wurden, wird durch diese Zahl ausgedrückt.

HANDWERKLICHE FÄHIGKEITEN

Viele Gegenstände, die ein Söldner benutzt oder mit denen er tagtäglich Kontakt hat, sind mechanischer Natur. Ihre Feuerwaffen, Funkgeräte, Schlösser... und eine Unzahl anderer Geräte bestehen aus Hebeln, Vorrichtungen und elektronischem Brimborium, die eine handwerklich begabte Hand erfordern, um diese in einsatzbereitem Zustand zu halten.



Handwerkliche Fähigkeiten spielen eine Rolle bei der Reparatur von zerbrochenen Gegenständen und verklemmten Schlössern, bei der Herstellung von mechanischen Geräten aus einfachen Materialien und bei der Veränderung bestehender Geräte, um aus ihnen neue Geräte zu bilden.

TREFFSICHERHEIT
Ein gutes Auge und eine ruhige Hand tragen entscheidend zur Treffsicherheit eines Söldners bei. Diese Treffsicherheit beschreibt die Befähigung eines Söldners, ein beliebiges Ziel mit einer Feuerwaffe präzise zu treffen.
Ebenso wie alle anderen Fähigkeiten wird diese durch eine Zahl zwischen 1 und 100 ausgedrückt und kann durch Übung und Training verbessert werden.

ERFAHRUNGSKLASSE
Von allen Eigenschaften eines Söldners ist die Erfahrungsklasse seine wichtigste Eigenschaft - sie repäsentiert eine Zusammenfassung all seiner Fähigkeiten, seiner Zeit innerhalb der I.V.S., dem Ausmaß seiner Kampferfahrung und seinen Nutzen im Gelände. Im Endeffekt gibt sie das Talent und den Erfahrungsschatz des Söldners wieder. Zweifellos ist die Erfahrungsklasse ein aussagekräftiges Argument bei der Beurteilung eines Mitglieds der I.V.S.

Wenn Söldner in den Rängen der I.V.S. aufsteigen und höhere Erfahrungsklassen besetzen, gewinnen sie auch auf anderen Gebieten hinzu:

- Ihre Fähigkeit, Fallen und Hinterhalte aufzuspüren, verbessert sich.
- Sie werden gewandter und listiger.
- Sie können sich schneller und präziser auf ein gegnerisches Ziel konzentrieren.
- Ihre gesamte Effektivität im Einsatz und ihre Geschicklichkeit nehmen zu.
- Ihr Sold könnte zunehmen (bedenken Sie, daß sie ihren Job des Geldes wegen machen).

SCHRITT 2: SÖLDNER ANHEUERN

ENTSCHEIDEN, WER AUFGENOMMEN WIRD

Nachdem Sie die Kartei der I.V.S. durchsucht haben, werden Sie vermutlich einen Eindruck von verschiedenen Söldnern gewonnen haben, von denen einige für Ihr Team in Frage kommen. Ein Team zusammenzustellen - eines, das Sie nicht zum Gespött der gegnerischen Partei machen soll (Sieh mal, Hermann, die Weicheibrigade mit Ihren bösen Wasserpistolen! Hahaha...) - ist nicht so einfach, wie Sie denken. Bevor Sie sich nun daran machen, jeden Söldner samt Bruder und Schwester zu befragen, sollen Sie sich zunächst über einige Dinge Gedanken machen.

- Aus wie vielen Söldnern muß Ihr Team bestehen? Wählen Sie die kleinstmögliche Anzahl Söldner, die nötig ist, um Ihre Aufgaben erfolgreich zu erledigen.
- Versuchen Sie, in Ihrem Team eine ausgewogene Mischung verschiedener Fähigkeiten zu erreichen. Eine Gruppe von vier Mechanikern wird niemandem Angst einflößen können ("Gib' auf, Kerl, oder wir werden deinen Wagen reparieren").

EINEN VERTRAG ANBIETEN

Wenn Sie sich entschieden haben, wen Sie in Ihr Team aufnehmen möchten, klicken Sie sein oder ihr Portrait an, um ein Gespräch zu führen. Der Söldner wird Ihr Angebot prüfen und es, abhängig von verschiedenen Faktoren, entweder annehmen oder ablehnen.

EINTREFFEN EINES SÖLDNERS

Sobald Sie einen Söldner für Ihr Team gewinnen konnten, wird sein oder ihr Portrait im Bereich "zukünftige Söldner" des I.V.S.-Bildschirms angezeigt und sein Eintrag in den Karteien der I.V.S. weltweit als "im Einsatz" markiert. Die Portraits der Söldner, die Ihr Angebot zwar akzeptiert haben, jedoch noch nicht auf die Insel geflogen wurden, werden im Bereich der verpflichteten Söldner grau schattiert angezeigt. Diejenigen Söldner, die in Ihren Diensten stehen und sich bereits auf der Insel befinden, werden dagegen farbig dargestellt.

EIN ANGEBOT WIRD ABGELEHNT

Manchmal verlaufen Verhandlungen nicht so wie geplant. Söldner können Ihr Angebot aus verschiedenen Gründen ablehnen, die alle von ihrer jeweiligen Persönlichkeit und wie sie auf Ihre Aktionen (oder mangelnden Aktionen) im Gelände reagieren, abhängen. Vergessen Sie nie, daß diese Männer und Frauen ihre eigenen Ansichten, Verbündeten und Feinde haben, und daß Sie durch den Umstand, daß Sie nicht der einzige Arbeitgeber sind, mehr auf einen Söldner angewiesen sind als er auf Sie.

ENTLASSEN EINES SÖLDNERS

Um einen Söldner aus Ihrem Team zu entfernen, müssen Sie sein Portrait im Bereich der verpflichteten Söldner anklicken.

- Mitglieder, die zwar befragt, jedoch noch nicht auf der Insel abgesetzt wurden, läßt eine solche Änderung Ihrer Beschäftigungssituation kalt. "Ich habe ja keine Zeit verloren", denken sie sich.
- Dagegen nehmen Mitglieder, die bereits zu der Insel transportiert wurden, eine Entlassung nicht so gelassen auf. Es sind ja Menschen wie Sie und ich (Sie würden mich feuern, weil ich dieses Handbuch hier geschrieben habe? Oh! Nun, so sei es. Hallo, Susanne. Kommst du mit in die Kneipe, sobald ich mein Büro geräumt habe?).



VERLASSEN DER I.V.S. - AUFBRUCH NACH METAVIRA

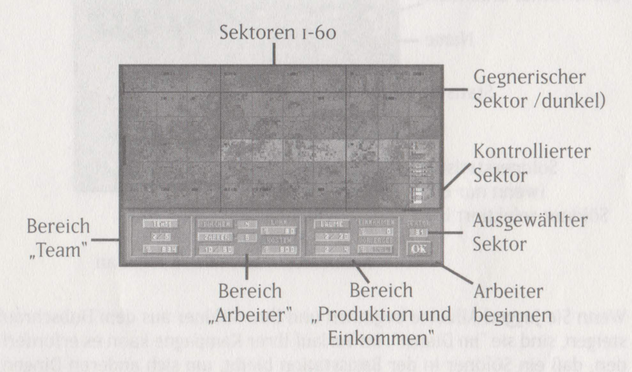
Wählen Sie auf dem I.V.S.-Bildschirm die Option ENDE, wenn Sie die Kommunikation mit der I.V.S. beenden wollen. Falls Sie neue Mitglieder angeheuert haben, werden diese auf die Insel gebracht, wobei Sie für die Kosten des Hubschraubers aufkommen müssen. Sehr bald werden sie auf der Insel eintreffen und einen ersten Blick auf die Insel werfen, die sie unter Umständen bereits gut kennen. Hinweis: An einem Tag kann nur ein einziger Hubschraubertransport stattfinden, und die I.V.S. wird vor dem folgenden Tag nicht mehr zur Verfügung stehen.

SCHRITT 3: VORBEREITUNGEN FÜR DEN EINSATZ

DIE RUHE VOR DEM STURM

Nachdem Sie Ihr Team eingeflogen und sich im Hauptquartier niedergelassen haben, wählen Sie die Option SCHLAFEN, um Ihrem Körper und Geist die vermutlich einzige Ruhe und Entspannung zu gestatten, die er in den nächsten 24 Stunden erfahren wird.

Vom folgenden Kartenbildschirm aus legen Sie die Aktivitäten der Mitglieder Ihres Teams und die Strategie für den vor Ihnen liegenden Tag fest.

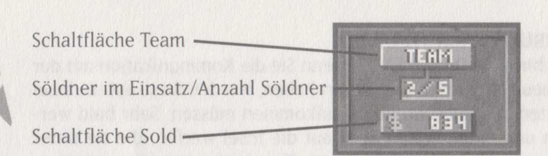


EIN BLICK AUF IHRE LAGE

Wenn Sie Ihre Kampagne beginnen, werden Sie sich Ihre Startposition nicht selbst aussuchen können. Zu Beginn kontrollieren Sie einen einzigen Sektor! Später jedoch, wenn Sie weitere Sektoren hinzugewinnen konnten, können Sie Söldner in jedem Sektor plazieren, der eine Landverbindung mit der Basisstation aufweist. Generell bewegt sich Ihr Team immer gemeinsam vorwärts und belegt dabei immer nur einen einzigen Sektor.

PLAZIERUNG DES TEAMS

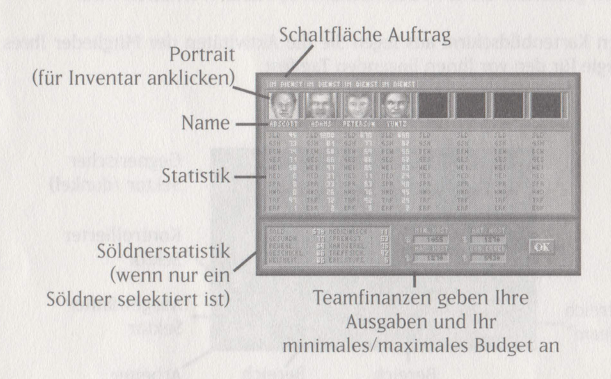
Um Ihr Söldnerteam zu plazieren, müssen Sie lediglich die Schaltfläche TEAM auf dem Kartenbildschirm anklicken. Bewegen Sie den Mauszeiger nun auf die Karte. Jagged Alliance wird den gerade ausgewählten Sektor mit weißer Umrandung hervorheben.

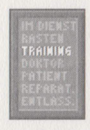


- Um Ihr Team zu plazieren, klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Sektor. Ein weißes Symbol steht jeweils für einen Söldner.
- Um Ihr Team aus einem Sektor zu entfernen, klicken Sie mit der rechten Maustaste.

Wenn Sie einen Startpunkt selektiert haben, können Sie die Aufträge für den vor Ihnen liegenden Tag festlegen. Klicken Sie auf die Schaltfläche SOLD, um zum Auftragsbildschirm zu wechseln.

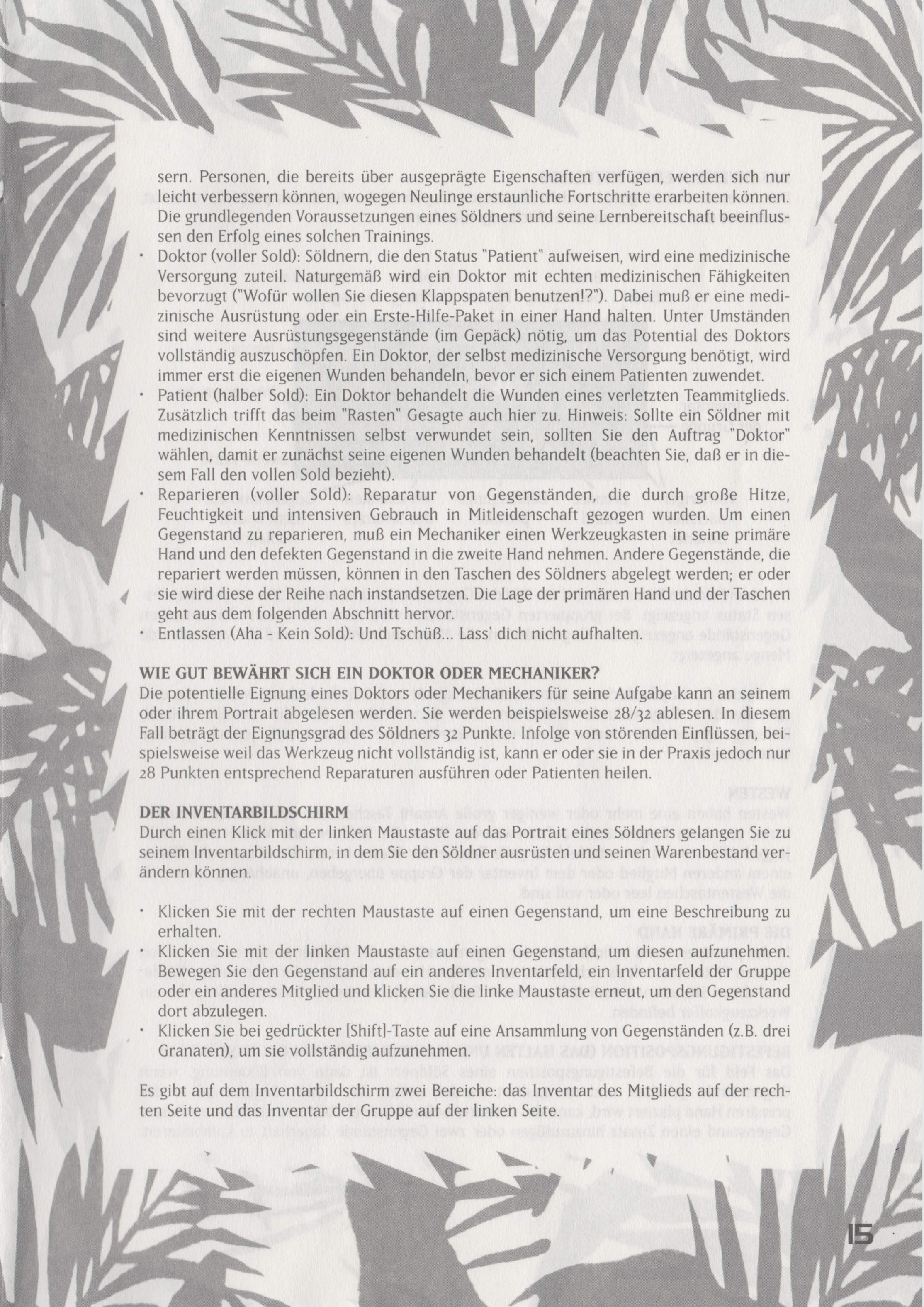
DER AUFTRAGSBILDSCHIRM





Wenn Sie Jagged Alliance beginnen und Ihre Söldner aus dem Hubschrauber aussteigen, sind sie "im Dienst". Im Verlauf Ihrer Kampagne kann es erforderlich werden, daß ein Söldner in der Basisstation bleibt, um sich anderen Dingen zu widmen. Was auch immer im Einzelfall zutrifft, ein Klick auf die Schaltfläche AUFTRAG erlaubt Ihnen, solche Aktivitäten festzulegen.

- Im Dienst (voller Sold): Aufenthalt auf dem Gelände mit dem Ziel, Santino zu besiegen.
- Rasten (halber Sold): Das Rasten gibt Ihnen Gelegenheit, einige Ihrer Wunden heilen zu lassen, obwohl die körpereigene Heilung ein langwieriger Prozeß sein kann, und Kräfte für den kommenden Tag zu sammeln. Auf diese Art und Weise können Sie auch Geld einsparen.
- Trainieren (voller Sold): Söldner können in der Basisstation verbleiben, um durch Training ihre Treffsicherheit sowie medizinische, handwerkliche und sprengstoffbezogene Kenntnisse zu verbessern. Ein Söldner, der seine Treffsicherheit verbessern will, muß eine Schußwaffe in der Hand halten. Er kann sich auch für Kraftübungen entscheiden, um auf diese Art und Weise die Gesundheit, Geschicklichkeit und Beweglichkeit zu verbes-



sern. Personen, die bereits über ausgeprägte Eigenschaften verfügen, werden sich nur leicht verbessern können, wogegen Neulinge erstaunliche Fortschritte erarbeiten können. Die grundlegenden Voraussetzungen eines Söldners und seine Lernbereitschaft beeinflussen den Erfolg eines solchen Trainings.

- Doktor (voller Sold): Söldnern, die den Status "Patient" aufweisen, wird eine medizinische Versorgung zuteil. Naturgemäß wird ein Doktor mit echten medizinischen Fähigkeiten bevorzugt ("Wofür wollen Sie diesen Klappspaten benutzen!?"). Dabei muß er eine medizinische Ausrüstung oder ein Erste-Hilfe-Paket in einer Hand halten. Unter Umständen sind weitere Ausrüstungsgegenstände (im Gepäck) nötig, um das Potential des Doktors vollständig auszuschöpfen. Ein Doktor, der selbst medizinische Versorgung benötigt, wird immer erst die eigenen Wunden behandeln, bevor er sich einem Patienten zuwendet.
- Patient (halber Sold): Ein Doktor behandelt die Wunden eines verletzten Teammitglieds. Zusätzlich trifft das beim "Rasten" Gesagte auch hier zu. Hinweis: Sollte ein Söldner mit medizinischen Kenntnissen selbst verwundet sein, sollten Sie den Auftrag "Doktor" wählen, damit er zunächst seine eigenen Wunden behandelt (beachten Sie, daß er in diesem Fall den vollen Sold bezieht).
- Reparieren (voller Sold): Reparatur von Gegenständen, die durch große Hitze, Feuchtigkeit und intensiven Gebrauch in Mitleidenschaft gezogen wurden. Um einen Gegenstand zu reparieren, muß ein Mechaniker einen Werkzeugkasten in seine primäre Hand und den defekten Gegenstand in die zweite Hand nehmen. Andere Gegenstände, die repariert werden müssen, können in den Taschen des Söldners abgelegt werden; er oder sie wird diese der Reihe nach instandsetzen. Die Lage der primären Hand und der Taschen geht aus dem folgenden Abschnitt hervor.
- Entlassen (Aha - Kein Sold): Und Tschüß... Lass' dich nicht aufhalten.

WIE GUT BEWÄHRT SICH EIN DOKTOR ODER MECHANIKER?

Die potentielle Eignung eines Doktors oder Mechanikers für seine Aufgabe kann an seinem oder ihrem Portrait abgelesen werden. Sie werden beispielsweise 28/32 ablesen. In diesem Fall beträgt der Eignungsgrad des Söldners 32 Punkte. Infolge von störenden Einflüssen, beispielsweise weil das Werkzeug nicht vollständig ist, kann er oder sie in der Praxis jedoch nur 28 Punkten entsprechend Reparaturen ausführen oder Patienten heilen.

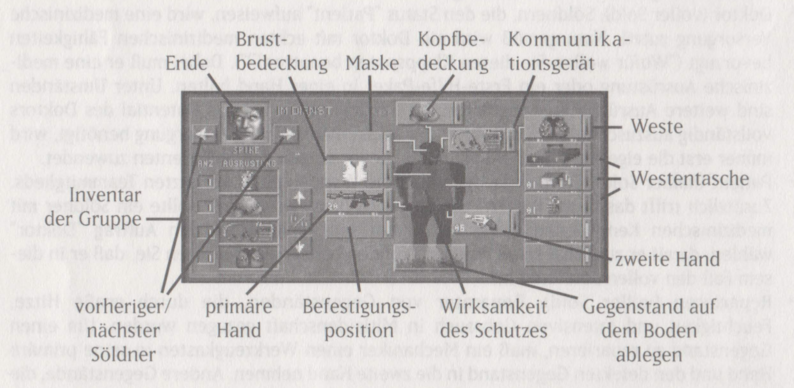
DER INVENTARBILDSCHIRM

Durch einen Klick mit der linken Maustaste auf das Portrait eines Söldners gelangen Sie zu seinem Inventarbildschirm, in dem Sie den Söldner ausrüsten und seinen Warenbestand verändern können.

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Gegenstand, um eine Beschreibung zu erhalten.
- Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Gegenstand, um diesen aufzunehmen. Bewegen Sie den Gegenstand auf ein anderes Inventarfeld, ein Inventarfeld der Gruppe oder ein anderes Mitglied und klicken Sie die linke Maustaste erneut, um den Gegenstand dort abzulegen.
- Klicken Sie bei gedrückter [Shift]-Taste auf eine Ansammlung von Gegenständen (z.B. drei Granaten), um sie vollständig aufzunehmen.

Es gibt auf dem Inventarbildschirm zwei Bereiche: das Inventar des Mitglieds auf der rechten Seite und das Inventar der Gruppe auf der linken Seite.

DAS INVENTAR EINES MITGLIEDS
Das Inventar des Mitglieds enthält diejenigen Gegenstände, die dieses persönlich besitzt, anwendet und auf die es ausschließlich zugreifen kann.



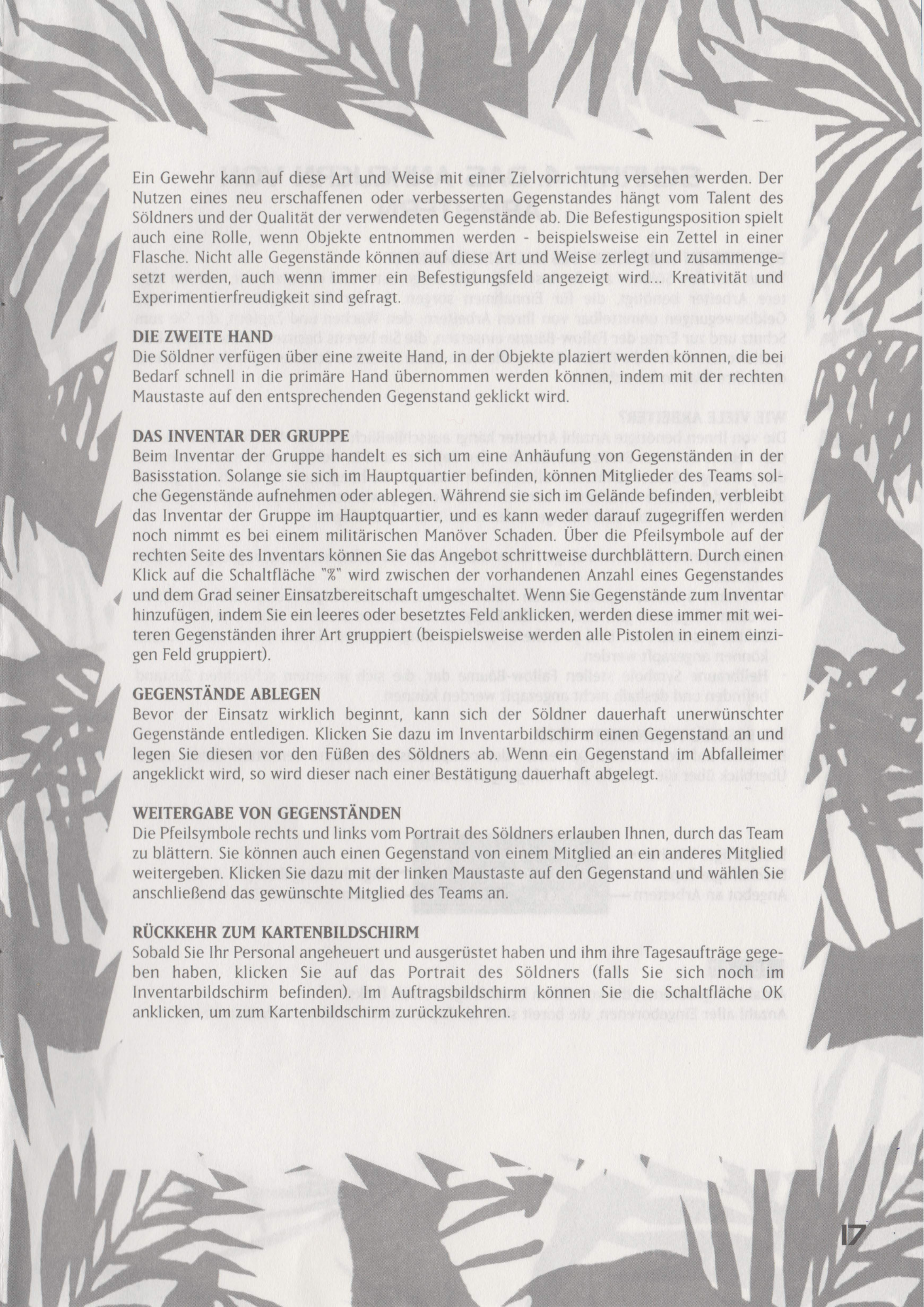
In jedem Feld des Inventars wird ein Bild des Gegenstandes und, soweit dies möglich ist, dessen Status angezeigt. Bei gruppierten Gegenständen wird auch die Anzahl der einzelnen Gegenstände angezeigt. Bei Gegenständen, die Munition beinhalten, wird die verbleibende Menge angezeigt.

Die Felder für Kopfbedeckung, Kommunikationsgerät und Brustbedeckung werden die entsprechenden Gegenstände enthalten. Bei den Feldern für die primäre Hand, Befestigungsposition, zweite Hand und Westentasche ergeben sich jedoch gewisse Unterschiede.

WESTEN
Westen haben eine mehr oder weniger große Anzahl Taschen, die ein Söldner benutzen kann, um darin Gegenstände aufzubewahren. Wenn Ihr Söldner eine Weste trägt, stellt Jagged Alliance ein Inventarfeld für jede Tasche der Weste bereit. Sie können die Weste einem anderen Mitglied oder dem Inventar der Gruppe übergeben, unabhängig davon, ob die Westentaschen leer oder voll sind.

DIE PRIMÄRE HAND
In der primären Hand befindet sich der Gegenstand, den der Söldner benutzen will. In den meisten Fällen handelt es sich hierbei um ein Gewehr, eine Pistole oder eine andere Waffe. In anderen Situationen muß sich an dieser Stelle beispielsweise ein Medizinkoffer oder ein Werkzeugkoffer befinden.

BEFESTIGUNGSPOSITION (DAS HALTEN UND MANIPULIEREN VON GEGENSTÄNDEN)
Das Feld für die Befestigungsposition eines Söldners ist dann von Bedeutung, wenn Gegenstände gehalten und manipuliert werden sollen. Wenn ein Gegenstand in der primären Hand plaziert wird, kann das darunter befindliche Feld benutzt werden, um diesem Gegenstand einen Zusatz hinzuzufügen oder zwei Gegenstände dauerhaft zu kombinieren.



Ein Gewehr kann auf diese Art und Weise mit einer Zielvorrichtung versehen werden. Der Nutzen eines neu erschaffenen oder verbesserten Gegenstandes hängt vom Talent des Söldners und der Qualität der verwendeten Gegenstände ab. Die Befestigungsposition spielt auch eine Rolle, wenn Objekte entnommen werden - beispielsweise ein Zettel in einer Flasche. Nicht alle Gegenstände können auf diese Art und Weise zerlegt und zusammengesetzt werden, auch wenn immer ein Befestigungsfeld angezeigt wird... Kreativität und Experimentierfreudigkeit sind gefragt.

DIE ZWEITE HAND

Die Söldner verfügen über eine zweite Hand, in der Objekte plaziert werden können, die bei Bedarf schnell in die primäre Hand übernommen werden können, indem mit der rechten Maustaste auf den entsprechenden Gegenstand geklickt wird.

DAS INVENTAR DER GRUPPE

Beim Inventar der Gruppe handelt es sich um eine Anhäufung von Gegenständen in der Basisstation. Solange sie sich im Hauptquartier befinden, können Mitglieder des Teams solche Gegenstände aufnehmen oder ablegen. Während sie sich im Gelände befinden, verbleibt das Inventar der Gruppe im Hauptquartier, und es kann weder darauf zugegriffen werden noch nimmt es bei einem militärischen Manöver Schaden. Über die Pfeilsymbole auf der rechten Seite des Inventars können Sie das Angebot schrittweise durchblättern. Durch einen Klick auf die Schaltfläche "%" wird zwischen der vorhandenen Anzahl eines Gegenstandes und dem Grad seiner Einsatzbereitschaft umgeschaltet. Wenn Sie Gegenstände zum Inventar hinzufügen, indem Sie ein leeres oder besetztes Feld anklicken, werden diese immer mit weiteren Gegenständen ihrer Art gruppiert (beispielsweise werden alle Pistolen in einem einzigen Feld gruppiert).

GEGENSTÄNDE ABLEGEN

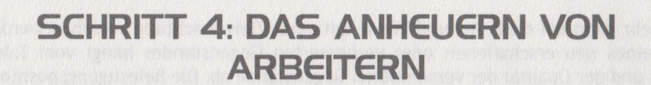
Bevor der Einsatz wirklich beginnt, kann sich der Söldner dauerhaft unerwünschter Gegenstände entledigen. Klicken Sie dazu im Inventarbildschirm einen Gegenstand an und legen Sie diesen vor den Füßen des Söldners ab. Wenn ein Gegenstand im Abfalleimer angeklickt wird, so wird dieser nach einer Bestätigung dauerhaft abgelegt.

WEITERGABE VON GEGENSTÄNDEN

Die Pfeilsymbole rechts und links vom Portrait des Söldners erlauben Ihnen, durch das Team zu blättern. Sie können auch einen Gegenstand von einem Mitglied an ein anderes Mitglied weitergeben. Klicken Sie dazu mit der linken Maustaste auf den Gegenstand und wählen Sie anschließend das gewünschte Mitglied des Teams an.

RÜCKKEHR ZUM KARTENBILDSCHIRM

Sobald Sie Ihr Personal angeheuert und ausgerüstet haben und ihm ihre Tagesaufträge gegeben haben, klicken Sie auf das Portrait des Söldners (falls Sie sich noch im Inventarbildschirm befinden). Im Auftragsbildschirm können Sie die Schaltfläche OK anklicken, um zum Kartenbildschirm zurückzukehren.



DER BEREICH „ARBEITER" DES HAUPTBILDSCHIRMS

Wenn sich Ihre Söldner auf der Insel befinden, ausgerüstet und einsatzbereit, werden weitere Arbeiter benötigt, die für Einnahmen sorgen. In der Tat resultieren viele Ihrer Geldbewegungen unmittelbar von Ihren Arbeitern: den Wachen und Zapfern, die Sie zum Schutz und zur Ernte der Fallow-Bäume einsetzen, die Sie bereits besitzen. Ohne Zapfer beispielsweise würden die Fallow-Bäume allenfalls Ihren Söldnern Schatten spenden, während diese ihre Waffen bereithalten.

WIE VIELE ARBEITER?

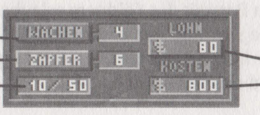
Die von Ihnen benötigte Anzahl Arbeiter hängt ausschließlich von der Anzahl Bäume ab, die sich bereits in Ihrem Besitz befindet (bei den Zapfern) und in welchem Maße Sie diese und den jeweiligen Sektor schützen wollen (durch Wachen). Sie hängt auch davon ab, wie gut Sie den Saft der Bäume verarbeiten können. Falls Sie die gewonnene Menge nicht verarbeiten können, ist es sinnlos, überflüssige Arbeiter dafür zu beschäftigen.

- Grüne Symbole stellen kräftige Fallow-Bäume dar, die sicher sind und angezapft werden können.
- Schwarze Symbole repräsentieren Fallow-Bäume, die die Eingeborenen nicht anzapfen wollen. Allgemein gilt, daß sich die Eingeborenen um so sicherer fühlen, je besser ein Sektor geschützt ist. Und je sicherer sich die Eingeborenen fühlen, desto mehr Bäume können angezapft werden.
- Hellbraune Symbole stellen Fallow-Bäume dar, die sich in einem schlechten Zustand befinden und deshalb nicht angezapft werden können.

DIE BESCHÄFTIGUNGSSITUATION

Ein Blick auf den Bereich „Arbeiter" der computerisierten Karte vermittelt Ihnen einen Überblick über die aktuelle Beschäftigungssituation:

Beschäftigte Wachen
Beschäftigte Zapfer
Angebot an Arbeitern



Tägliche Ausgaben pro Arbeiter
Gesamtausgaben für Arbeiter

10/ 50

Anzahl Eingeborener, die von Ihnen beschäftigt werden (links)
Anzahl aller Eingeborenen, die bereit sind, als Zapfer oder Wachen zu arbeiten (rechts)

Wenn Sie das Vertrauen der Eingeborenen gewinnen und diese ihre Furcht vor Santino verlieren, werden mehr und mehr Eingeborene für Sie und Jack arbeiten wollen. Natürlich kann sich der Verlust von vielen Arbeitern nachteilig für Sie auswirken.

ZAPFER ANHEUERN

Das Anzapfen eines Fallow-Baumes ist ein schwieriger und langwieriger Prozeß, der die Geduld und das Wissen von drei Eingeborenen erfordert, die sorgfältig den Saft aus den Wurzeln in Bodennähe entnehmen.

Um Eingeborene der Insel als Zapfer zu gewinnen, müssen Sie lediglich die Schaltfläche ZAPFER anklicken. Bewegen Sie den Mauszeiger nun auf einen beliebigen Ihrer Sektoren auf der Karte. Der jeweils betrachtete Sektor wird dann weiß umrandet.

* Um eine Gruppe Zapfer in einem Sektor anzuheuern, klicken Sie dort mit der linken Maustaste. Ein gelbes Symbol, das eine Gruppe von 3 Zapfern darstellt, wird nun in diesem Sektor erscheinen. Natürlich muß sich dort mindestens ein sicherer Fallow-Baum (dargestellt durch ein grünes Symbol) befunden haben.
* Um eine Gruppe Zapfer in einem Sektor zu entlassen, klicken Sie dort mit der rechten Maustaste.

WACHEN ANHEUERN

Zapfer wenden, wenn sie arbeiten, der übrigen Welt den Rücken zu und haben deshalb allen Grund, um ein bißchen Schutz zu bitten (Jederzeit könnte einer von Santinos Männern auftauchen, sie in den Hintern treten und mit dem Kopf gegen die Fallow-Bäume schubsen - man kann ja nie wissen). Indem Sie Personal zum Schutz der Zapfer anheuern, können Sie die Zapfer etwas zufriedener machen, so daß diese ihre Arbeit besser erledigen.

Wachen stellen auch ein wichtiges Element Ihrer Verteidigung dar. Indem Sie Wachen in einem Ihrer Sektoren plazieren, können Sie ihn vor Santinos Leuten schützen. Besonders dann, wenn Sie einen neuen Sektor übernehmen, ist es sinnvoll, Wachen zur Sicherung einzusetzen. In einem späteren Abschnitt des Handbuchs wird darauf näher eingegangen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche WACHEN im Bereich "Arbeiter" des Bildschirms, um Wachen anzuheuern. Bewegen Sie den Mauszeiger nun auf einen beliebigen Ihrer Sektoren auf der Karte. Der jeweils betrachtete Sektor wird auch in diesem Falle weiß umrandet.

* Um eine Wache in einem Sektor anzuheuern, klicken Sie dort mit der linken Maustaste. Sie können bis zu acht Wachen in einem Sektor plazieren. Wenn Sie in einem Sektor keine Wachen postieren, erscheint dort ein blaues Symbol.
* Um eine Wache in einem Sektor zu entlassen, klicken Sie dort mit der rechten Maustaste.

LOHN

Geld regiert die Welt. Auf Metavira ist dies nicht anders. Der Lohn, den Sie den Zapfern und Wachen bezahlen, wird unterhalb der Schaltfläche LOHN im Bereich "Arbeiter" angezeigt. Wenn Sie Jagged Alliance beginnen, wird den Wachen und Zapfern ein bestimmter Betrag gezahlt. Falls Ihre Aktivitäten nicht genug Vertrauen erwecken, um die Eingeborenen zur Mitarbeit zu bewegen, könnte es notwendig sein, daß Sie den Lohn der Arbeiter erhöhen.

Dazu genügt ein Klick mit der linken Maustaste auf die Schaltfläche LOHN. Jeder anschließende Klick mit der rechten Maustaste erhöht den Lohn eines Arbeiters um einen Dollar. Wenn Sie damit fertig sind, können Sie die linke Maustate klicken.

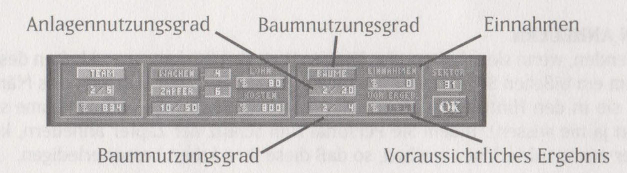
Hinweis: Wenn Sie den Lohn eines Arbeiters erhöht haben, können Sie diesen nicht mehr reduzieren. Das würde auch nicht gutgehen (Stellen Sie sich nur einmal vor, Ihr Chef würde bei Ihnen ebenso verfahren).

Nachdem Sie Ihre Zapfer und Wachen plaziert und über ihren Lohn entschieden haben, werfen Sie einen Blick auf die Angabe der Kosten im Bereich "Arbeiter". Hier können Sie die gesamten Kosten für Ihre Arbeiter ablesen, die an einem Tag anfallen.

SCHRITT 5: ÜBERBLICK ÜBER IHRE AUSGABEN

DER BEREICH „PRODUKTION UND EINKOMMEN" DES HAUPTBILDSCHIRMS

Nachdem Sie Ihre Söldner, Zapfer und Wachen plaziert haben, wird von der Missionsleitung eine Bilanz erstellt und diese im Bereich "Produktion und Einkommen" des Kartenbildschirms angezeigt.



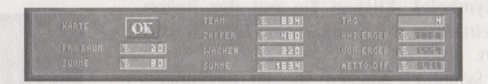
- Anlagennutzungsgrad: Die Menge Saft, die gerade verarbeitet wird, gegenüber der Menge, die an einem Tag verarbeitet werden kann.
- Baumnutzungsgrad: Die Anzahl der "sicheren" Bäume, die geerntet werden könnten, gegenüber der Anzahl aller Bäume, die Sie besitzen.
- Bäume: Halten Sie die Maustaste auf der Schaltfläche BÄUME gedrückt, um den Zustand und die Kapazität Ihrer Fabrik zu erfahren.
- Einnahmen: Das gesamte Einkommen, das Ihnen der heutige Tag vermutlich einbringen wird.
- voraussichtliches Ergebnis: Ihr gesamtes Kapital, über das Sie am Ende des Tages verfügen können, falls es keine Zwischenfälle gibt. Jagged Alliance bildet das voraussichtliche Ergebnis, indem von den Einnahmen dieses Tages die Ausgaben dieses Tagen subtrahiert werden. Wenn Sie am Ende des Tages einen Überschuß erzielen, wird dieser Betrag in schwarzer Farbe angezeigt. Falls Ihre Planungen jedoch ein Defizit zur Folge haben werden, wird dieser Betrag rot angezeigt und Sie sollten sich die Situation näher ansehen. Es ist möglich, daß Sie ein Defizit erzielen und dennoch auf ein positives Gesamtergebnis kommen, solange Sie genügend Kapital haben, um die Verluste aufzufangen.

Alle Informationen, die Jagged Alliance im Bereich "Produktion und Einkommen" ausgibt, sind natürlich rein spekulativ. Wenn alles nach Plan verläuft, treffen die Angaben zu. Falls

Ihr Einsatz dagegen nicht nach Plan verläuft, können sich die Zahlen dramatisch verändern. Santino könnte ein paar Ihrer Zapfer töten oder eine Fabrik einnehmen. Auch könnte ein Söldner sterben und somit Kosten verursachen, die Sie zu Beginn des Tages nicht vorhersehen konnten.

TABELLE DER FINANZEN

Wenn Sie auf die Schaltfläche für das "voraussichtliche Ergebnis" klicken, wird Ihre finanzielle Situation detailliert ausgegeben.



Indem Ihre Einnahmen und Ausgaben in einer Tabelle gegenübergestellt werden, können Sie sich ein Bild von dem Geldfluß von und zu Ihrer kleinen Organisation machen. Hierbei ist Geld auf dem Weg in Ihre Taschen schwarz und Geld, das Sie ausgeben, rot.

EINNAHMEN:

- pro Baum: Gibt an, wieviel Geld Ihnen für jeden Baum gezahlt wird, den Sie anzapfen.
- Summe: Gibt an, wieviel Geld Sie an diesem Tag verdienen werden, falls Sie tatsächlich alle Bäume anzapfen, die Sie eingeplant haben.

AUSGABEN:

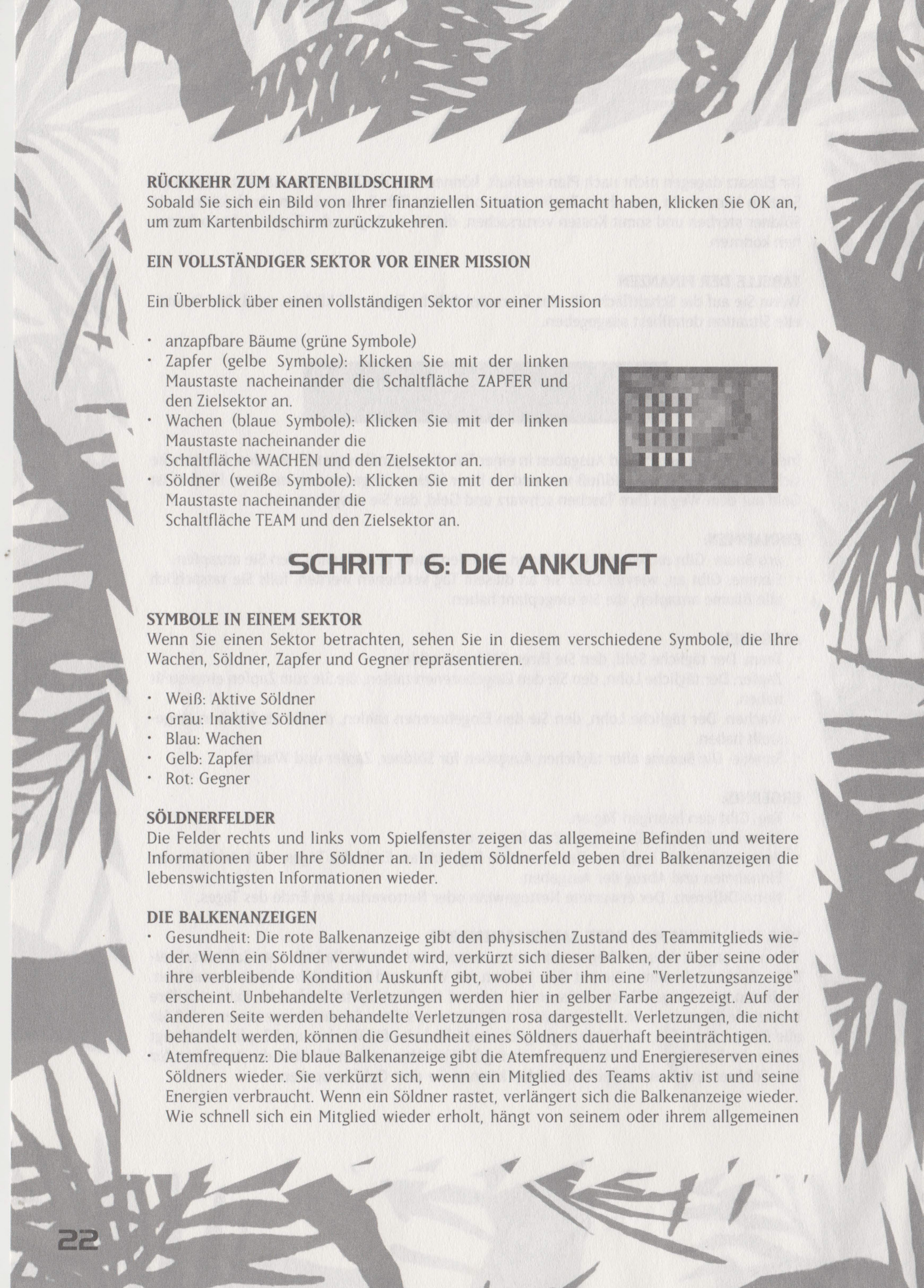
- Team: Der tägliche Sold, den Sie Ihren Söldnern zahlen.
- Zapfer: Der tägliche Lohn, den Sie den Eingeborenen zahlen, die Sie zum Zapfen eingestellt haben.
- Wachen: Der tägliche Lohn, den Sie den Eingeborenen zahlen, die Sie als Wachen eingestellt haben.
- Summe: Die Summe aller täglichen Ausgaben für Söldner, Zapfer und Wachen.

ERGEBNIS:

- Tag: Gibt den heutigen Tag an.
- Aktuelles Ergebnis: Das Ergebnis zu Beginn des Tages.
- Voraussichtliches Ergebnis: Das erwartete Ergebnis am Ende des Tages, nach Addition der Einnahmen und Abzug der Ausgaben.
- Netto Differenz: Der erwartete Nettogewinn oder Nettoverlust am Ende des Tages.

WAS TUN, WENN MAN ROTE ZAHLEN SCHREIBT?

Wenn Sie Jagged Alliance begonnen haben, werden Sie eine Weile lang rote Zahlen schreiben... Schließlich stehen Sie mit dem Rücken zur Wand und haben dabei keine Einnahmen. In diesen schwierigen Zeiten müssen Sie sich auf Ihr Startkapital verlassen. Falls sich Ihre finanzielle Situation jedoch auch später nicht bessert, sollten Sie sich vergewissern, daß Sie alle Bäume anzapfen, die Ihnen zugänglich sind (der Lohn für Wachen und Zapfer übersteigt selten die Einnahme, die ein Baum einbringt). Weiterhin sollten Sie sich die Ausgaben für Ihre Söldner ansehen - unter Umständen können Sie dort Geld einsparen.



RÜCKKEHR ZUM KARTENBILDSCHIRM
Sobald Sie sich ein Bild von Ihrer finanziellen Situation gemacht haben, klicken Sie OK an, um zum Kartenbildschirm zurückzukehren.

EIN VOLLSTÄNDIGER SEKTOR VOR EINER MISSION

Ein Überblick über einen vollständigen Sektor vor einer Mission

- anzapfbare Bäume (grüne Symbole)
- Zapfer (gelbe Symbole): Klicken Sie mit der linken Maustaste nacheinander die Schaltfläche ZAPFER und den Zielsektor an.
- Wachen (blaue Symbole): Klicken Sie mit der linken Maustaste nacheinander die Schaltfläche WACHEN und den Zielsektor an.
- Söldner (weiße Symbole): Klicken Sie mit der linken Maustaste nacheinander die Schaltfläche TEAM und den Zielsektor an.

SCHRITT 6: DIE ANKUNFT

SYMBOLE IN EINEM SEKTOR
Wenn Sie einen Sektor betrachten, sehen Sie in diesem verschiedene Symbole, die Ihre Wachen, Söldner, Zapfer und Gegner repräsentieren.

- Weiß: Aktive Söldner
- Grau: Inaktive Söldner
- Blau: Wachen
- Gelb: Zapfer
- Rot: Gegner

SÖLDNERFELDER
Die Felder rechts und links vom Spielfenster zeigen das allgemeine Befinden und weitere Informationen über Ihre Söldner an. In jedem Söldnerfeld geben drei Balkenanzeigen die lebenswichtigsten Informationen wieder.

DIE BALKENANZEIGEN
- Gesundheit: Die rote Balkenanzeige gibt den physischen Zustand des Teammitglieds wieder. Wenn ein Söldner verwundet wird, verkürzt sich dieser Balken, der über seine oder ihre verbleibende Kondition Auskunft gibt, wobei über ihm eine "Verletzungsanzeige" erscheint. Unbehandelte Verletzungen werden hier in gelber Farbe angezeigt. Auf der anderen Seite werden behandelte Verletzungen rosa dargestellt. Verletzungen, die nicht behandelt werden, können die Gesundheit eines Söldners dauerhaft beeinträchtigen.
- Atemfrequenz: Die blaue Balkenanzeige gibt die Atemfrequenz und Energiereserven eines Söldners wieder. Sie verkürzt sich, wenn ein Mitglied des Teams aktiv ist und seine Energien verbraucht. Wenn ein Söldner rastet, verlängert sich die Balkenanzeige wieder. Wie schnell sich ein Mitglied wieder erholt, hängt von seinem oder ihrem allgemeinen

Zustand ab und davon, wie erschöpft er oder sie zuvor war. Auch das derzeitige Klima spielt eine Rolle.

- Aktionsbereitschaft: Die orangefarbene Balkenanzeige gibt Auskunft über die Aktionsbereitschaft eines Mitglieds. Abhängig von der Geschwindigkeit eines Mitglieds besitzt dieses mehr oder weniger viele Aktionspunkte, die festlegen wieviel ein Söldner in einer Runde unternehmen kann. Naturgemäß sind erfahrene Söldner schneller wieder schußbereit als Anfänger („Nein, Walter, ziehe am Abzug, nachdem du gezielt hast. Das kleine, gekrümmte Metallstück da...").

STATISTIK BETRACHTEN

Ein Klick mit der linken Maustaste auf diesen Statusbalken zeigt Ihnen die Statistik des betrachteten Söldners an.

OPTIONEN

Ein Klick mit der rechten Maustaste auf den Söldnerfeldern zeigt ihre persönlichen Verhaltensmuster. Hier können Sie das grundsätzliche Verhalten eines Söldners einstellen. LEISE erlaubt Ihnen bespielsweise nachts leiser zu agieren, um nicht auf sich aufmerksam zu machen. Die weiteren Optionen legen fest, wie gekämpft wird, und werden im Abschnitt "Militärische Manöver" näher beschrieben.

AUFFINDEN EINES MITGLIEDS

Wenn Söldner durch bewaldetes Gebiet ziehen, kann es manchmal vorkommen, daß Sie ihre Spur verlieren. Um ein Mitglied aufzufinden, müssen Sie mit der linken Maustaste auf sein oder ihr Portrait klicken. Ein weißer Kreis wird an der Stelle aufblinken, an der sich das Mitglied befindet. Auf dem Spielfeld können Sie auch auf den Körper eines Mitglieds klicken, um auf diese Weise sein Portrait und seinen Namen zu erhalten.

SEKTORNUMMER

Die Sektornummer warnt Sie vor potentiellen Konflikten. Wenn sich in einem Sektor keine Gegner aufhalten, werden Sie einen grünen Hintergrund sehen. Wenn sich dagegen gegnerische Verbände in dem Sektor aufhalten, blinkt der Hintergrund der Sektornummer rot auf, um Sie zu warnen.

ZEIT

Während der Tag langsam vorübergeht, verfärbt sich der Zeitbalken allmählich rot, und die Söldner kehren schließlich zur Basisstation zurück. In Jagged Alliance gibt es neben einer Pausenfunktion drei verschiedene Modi, die darüber entscheiden, wie die Zeit vergeht:

- Echtzeit: Der normale Zeitablauf. Die Sonne geht auf Metavira auf und wieder unter (unabhängig davon, ob Sie dieses Schauspiel verfolgen oder nicht).
- Phasenzeit: Die Phasenzeit setzt ein, sobald ein Mitglied einen gegnerischen Sektor betritt oder Gegner einen Ihrer Sektoren betreten. Sie haben nun Zeit, Ihre Strategie zu überdenken. Wenn die Bedrohung nicht mehr besteht, wird das Spiel in Echtzeit fortgesetzt.
- Zeitstillstand: Jagged Alliance hält immer dann an, wenn Sie die Taste [P] drücken oder mit der Maus auf den Zeitbalken klicken. Weiterhin hält das Spiel an, wenn Sie das Inventar eines Mitglieds durchsuchen, die Karte betrachten oder Spieloptionen einstellen. Eine Uhr mit der aktuellen Zeit erscheint im Spielfenster, um Sie über zu den Zeitstillstand informieren. Durch Drücken einer beliebigen Taste wird das Spiel fortgesetzt.
- Zeitraffer: Falls Sie alle Aufgaben für einen Tag erledigt haben, können Sie die Taste [C]

drücken. Diese Funktion ist jedoch nicht verfügbar, wenn Gegner in Ihrem Sektor sind oder diesen betreten.

SCHNELLINVENTAR

Wenn ein Sölder durch einen Doppelklick auf sein Portrait oder im Feld selektiert wurde, wird der Inhalt seiner oder ihrer Westentaschen und das, was er oder sie in Händen hält, am unteren Rand des Spielbildschirms angezeigt.

- primäre Hand: Das Feld am linken Rand beinhaltet den Gegenstand, den der Söldner benutzen will - normalerweise eine Pistole oder eine andere Waffe. Durch einen Klick mit der linken Maustaste auf der primären Hand können Sie diese Waffe in die zweite Hand oder eine Westentasche befördern, soweit diese vorhanden sind.
- zweite Hand/weiterer Gegenstand: Das Feld auf der rechten Seite entspricht der zweiten Hand des Söldners und ist gut geeignet, die Gegenstände aufzunehmen, auf die Sie schnell zugreifen wollen. Durch einen Klick mit der rechten Maustaste auf diesem Feld wird der Gegenstand in der zweiten Hand mit dem in der primären Hand ausgetauscht.
- Westentaschen: Die mittleren Felder zeigen die Gegenstände, die sich derzeit in den Westentaschen des Söldners befinden. Die Anzahl der dargestellten Felder hängt von der Anzahl der Taschen ab, die die Weste besitzt. Durch einen Klick mit der rechten Maustaste auf eine Westentasche können Sie das gesamte Inventar eines Söldners betrachten. Alternativ können Sie auch die Taste [I] drücken oder auf die Schaltfläche INV klicken.
- Durch einen Klick mit der linken Maustaste können Sie einen Gegenstand aufnehmen und an einer anderen Stelle wieder ablegen.

DER MAUSZEIGER

Abhängig von Ihrer Tätigkeit, wird der Mauszeiger innerhalb von Jagged Alliance eine von drei verschiedenen Formen annehmen: den "Ziel"-Mauszeiger, den "Benutzen"-Mauszeiger und den „Hand"-Mauszeiger. Diese Mauszeiger werden nun näher betrachtet.

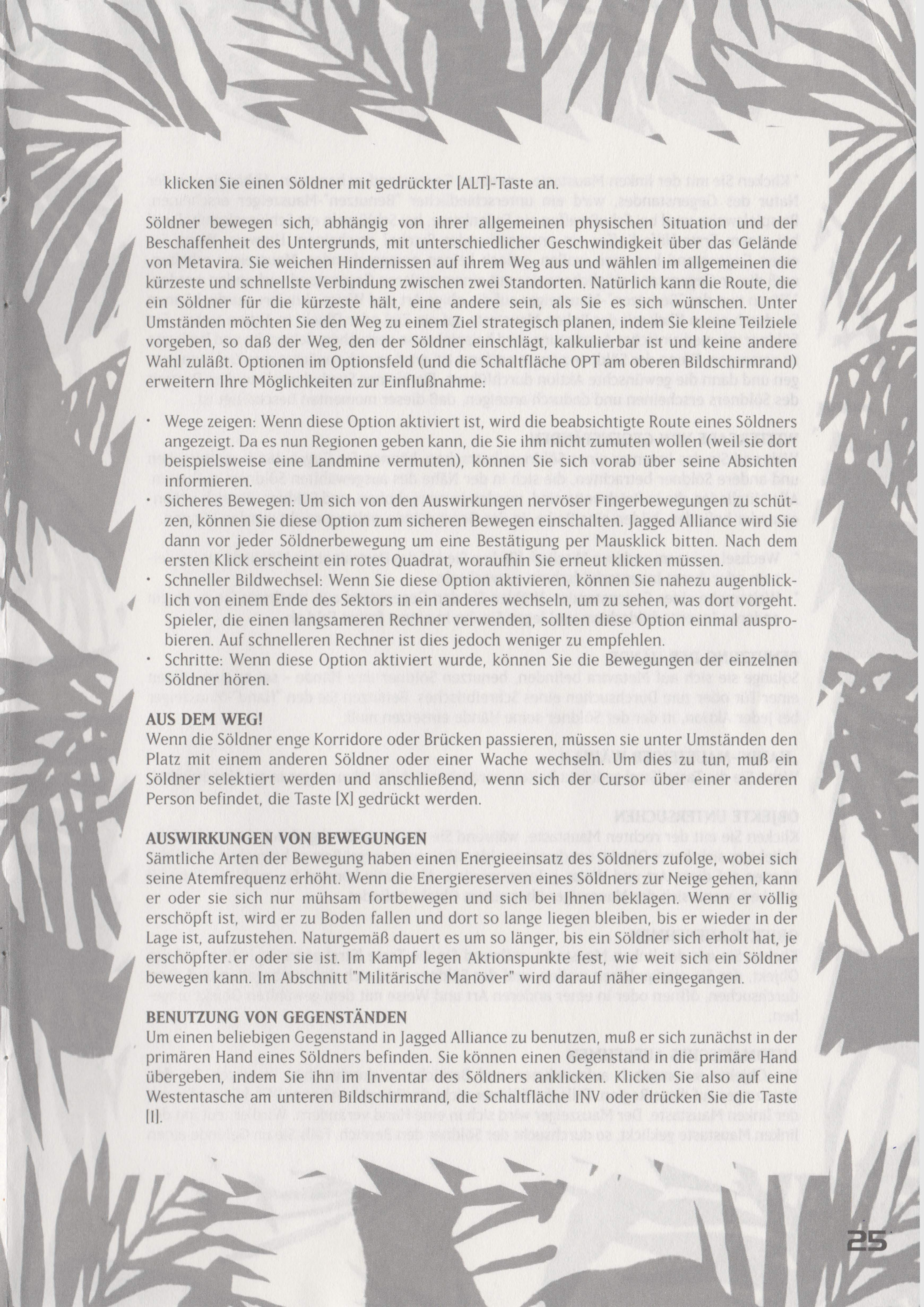
AUSWAHL EINES SÖLDNERS

Söldner können durch einen zweifachen Klick auf sein oder ihr Portrait oder durch einen einfachen Klick auf seine oder ihre Figur im Spielfeld selektiert werden. Ein selektiertes Söldnerfeld ist gelb markiert und am unteren Bildschirmrand erscheint das Inventar des betroffenen Söldners.

BEWEGUNGEN

Der normale Ziel-Mauszeiger ist ein kleines Quadrat. Wenn Sie mit diesem Mauszeiger mit der linken Maustaste eine geeignete Stelle anklicken, wird der Söldner versuchen, sich dorthin zu begeben. Während Söldner unterwegs sind, sind ihre Portraits von einem blauen Rahmen umgeben.

- Alle bewegen: Klicken Sie mit der linken Maustaste auf ein Zielgebiet und klicken Sie, während Sie die linke Maustaste gedrückt halten, mit der rechten Maustaste. Diese Option ist im Modus Phasenzeit nicht verfügbar.
- Schleichen: Vorsichtiges Bewegen. Drücken Sie die [SHIFT]-Taste und wählen Sie das Zielgebiet.
- Unterstützen: Drücken Sie die [ALT]-Taste und wählen Sie das Zielgebiet.
- Tarnen: Söldner tarnen sich und sind dadurch schwerer zu treffen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste einen Söldner an und bestätigen Sie mit der linken Maustaste. Oder



klicken Sie einen Söldner mit gedrückter [ALT]-Taste an.

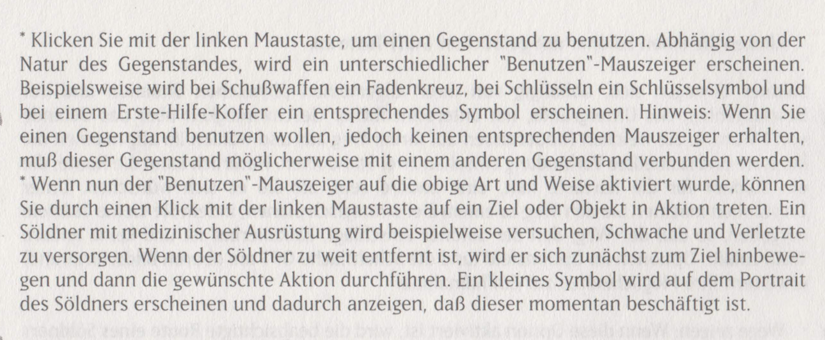
Söldner bewegen sich, abhängig von ihrer allgemeinen physischen Situation und der Beschaffenheit des Untergrunds, mit unterschiedlicher Geschwindigkeit über das Gelände von Metavira. Sie weichen Hindernissen auf ihrem Weg aus und wählen im allgemeinen die kürzeste und schnellste Verbindung zwischen zwei Standorten. Natürlich kann die Route, die ein Söldner für die kürzeste hält, eine andere sein, als Sie es sich wünschen. Unter Umständen möchten Sie den Weg zu einem Ziel strategisch planen, indem Sie kleine Teilziele vorgeben, so daß der Weg, den der Söldner einschlägt, kalkulierbar ist und keine andere Wahl zuläßt. Optionen im Optionsfeld (und die Schaltfläche OPT am oberen Bildschirmrand) erweitern Ihre Möglichkeiten zur Einflußnahme:

- Wege zeigen: Wenn diese Option aktiviert ist, wird die beabsichtigte Route eines Söldners angezeigt. Da es nun Regionen geben kann, die Sie ihm nicht zumuten wollen (weil sie dort beispielsweise eine Landmine vermuten), können Sie sich vorab über seine Absichten informieren.
- Sicheres Bewegen: Um sich von den Auswirkungen nervöser Fingerbewegungen zu schützen, können Sie diese Option zum sicheren Bewegen einschalten. Jagged Alliance wird Sie dann vor jeder Söldnerbewegung um eine Bestätigung per Mausklick bitten. Nach dem ersten Klick erscheint ein rotes Quadrat, woraufhin Sie erneut klicken müssen.
- Schneller Bildwechsel: Wenn Sie diese Option aktivieren, können Sie nahezu augenblicklich von einem Ende des Sektors in ein anderes wechseln, um zu sehen, was dort vorgeht. Spieler, die einen langsameren Rechner verwenden, sollten diese Option einmal ausprobieren. Auf schnelleren Rechner ist dies jedoch weniger zu empfehlen.
- Schritte: Wenn diese Option aktiviert wurde, können Sie die Bewegungen der einzelnen Söldner hören.

AUS DEM WEG!
Wenn die Söldner enge Korridore oder Brücken passieren, müssen sie unter Umständen den Platz mit einem anderen Söldner oder einer Wache wechseln. Um dies zu tun, muß ein Söldner selektiert werden und anschließend, wenn sich der Cursor über einer anderen Person befindet, die Taste [X] gedrückt werden.

AUSWIRKUNGEN VON BEWEGUNGEN
Sämtliche Arten der Bewegung haben einen Energieeinsatz des Söldners zufolge, wobei sich seine Atemfrequenz erhöht. Wenn die Energiereserven eines Söldners zur Neige gehen, kann er oder sie sich nur mühsam fortbewegen und sich bei Ihnen beklagen. Wenn er völlig erschöpft ist, wird er zu Boden fallen und dort so lange liegen bleiben, bis er wieder in der Lage ist, aufzustehen. Naturgemäß dauert es um so länger, bis ein Söldner sich erholt hat, je erschöpfter er oder sie ist. Im Kampf legen Aktionspunkte fest, wie weit sich ein Söldner bewegen kann. Im Abschnitt "Militärische Manöver" wird darauf näher eingegangen.

BENUTZUNG VON GEGENSTÄNDEN
Um einen beliebigen Gegenstand in Jagged Alliance zu benutzen, muß er sich zunächst in der primären Hand eines Söldners befinden. Sie können einen Gegenstand in die primäre Hand übergeben, indem Sie ihn im Inventar des Söldners anklicken. Klicken Sie also auf eine Westentasche am unteren Bildschirmrand, die Schaltfläche INV oder drücken Sie die Taste [I].



* Klicken Sie mit der linken Maustaste, um einen Gegenstand zu benutzen. Abhängig von der Natur des Gegenstandes, wird ein unterschiedlicher "Benutzen"-Mauszeiger erscheinen. Beispielsweise wird bei Schußwaffen ein Fadenkreuz, bei Schlüsseln ein Schlüsselsymbol und bei einem Erste-Hilfe-Koffer ein entsprechendes Symbol erscheinen. Hinweis: Wenn Sie einen Gegenstand benutzen wollen, jedoch keinen entsprechenden Mauszeiger erhalten, muß dieser Gegenstand möglicherweise mit einem anderen Gegenstand verbunden werden.
* Wenn nun der "Benutzen"-Mauszeiger auf die obige Art und Weise aktiviert wurde, können Sie durch einen Klick mit der linken Maustaste auf ein Ziel oder Objekt in Aktion treten. Ein Söldner mit medizinischer Ausrüstung wird beispielweise versuchen, Schwache und Verletzte zu versorgen. Wenn der Söldner zu weit entfernt ist, wird er sich zunächst zum Ziel hinbewegen und dann die gewünschte Aktion durchführen. Ein kleines Symbol wird auf dem Portrait des Söldners erscheinen und dadurch anzeigen, daß dieser momentan beschäftigt ist.

WEITERGABE VON GEGENSTÄNDEN
Während Sie das Inventar eines Söldners betrachen, können Sie Gegenstände weitergeben und andere Söldner betrachten, die sich in der Nähe des ausgewählten Söldners aufhalten. Alle Mitglieder, die in Reichweite sind, werden hervorgehoben, und Söldner, die sich nebeneinander befinden, bilden eine Reihe, in der Gegenstände weitergereicht werden können.

* Wechsel zu einem anderen Mitglied: Klicken Sie auf das Portrait eines Mitglieds, um zu seinem oder ihrem Inventarbildschirm zu wechseln.
* Weitergabe eines Gegenstandes: Wählen Sie den Gegenstand aus, wechseln Sie zu einem anderen Inventarbildschirm und legen Sie ihn in einem freien Feld ab.

BENUTZUNG DER HÄNDE
Solange sie sich auf Metavira befinden, benutzen Söldner ihre Hände - sei es zum Öffnen einer Tür oder zum Durchsuchen eines Schreibtisches. Benutzen Sie den "Hand"-Mauszeiger bei jeder Aktion, in der der Söldner seine Hände einsetzen muß.

„HAND"-MAUSZEIGER WÄHLEN
Wenn Sie die Taste [Strg] gedrückt halten, verändert sich der Mauszeiger in ein Handsymbol.

OBJEKTE UNTERSUCHEN
Klicken Sie mit der rechten Maustaste, während Sie die Taste [Strg] gedrückt halten, auf ein beliebiges sichtbares Objekt, um dieses zur Identifizierung vergrößert zu betrachten. Schilder können auf diese Art und Weise gelesen werden. Alternativ können Sie auch die Taste [Z] drücken, wenn sich der Mauszeiger über einem Objekt befindet.

OBJEKTE AUFNEHMEN
Klicken Sie mit der linken Maustaste, während Sie die Taste [Strg] gedrückt halten, auf das Objekt, das Sie manipulieren wollen, und der Söldner wird sich dorthin begeben und dann durchsuchen, öffnen oder in einer anderen Art und Weise mit dem gewählten Objekt umgehen.

AUTOMATISCHES AUFNEHMEN
Um Objekte automatisch aufzunehmen und Bereiche zu durchsuchen, bewegen Sie den Mauszeiger auf diese Region. Falls der Söldner nicht dorthin gehen kann ("X"), klicken Sie mit der linken Maustaste. Der Mauszeiger wird sich in eine Hand verändern. Wird erneut mit der linken Maustaste geklickt, so durchsucht der Söldner den Bereich. Falls Sie im Gelände einen

Gegenstand entdecken, können Sie den Mauszeiger einige Sekunden über dem Objekt ruhen lassen, und er verändert sich automatisch in den "Hand"-Mauszeiger - selbst wenn der Söldner auf dem Objekt steht. Wird ein Söldner mit der linken Maustaste angeklickt, so wird dieser versuchen, zum Objekt zu gehen und das Objekt aufnehmen.

SCHRITT 6,5: OPTIONEN AM OBEREN BILDSCHIRMRAND

FERTIG

Klicken Sie die Schaltfläche FERTIG an, wenn Sie Ihre Strategie festgelegt haben und für die Reaktionen des Gegners bereit sind. Die Kampfoption FERTIG wird im Abschnitt "Militärische Manöver" näher betrachtet.

ÜBERQUEREN

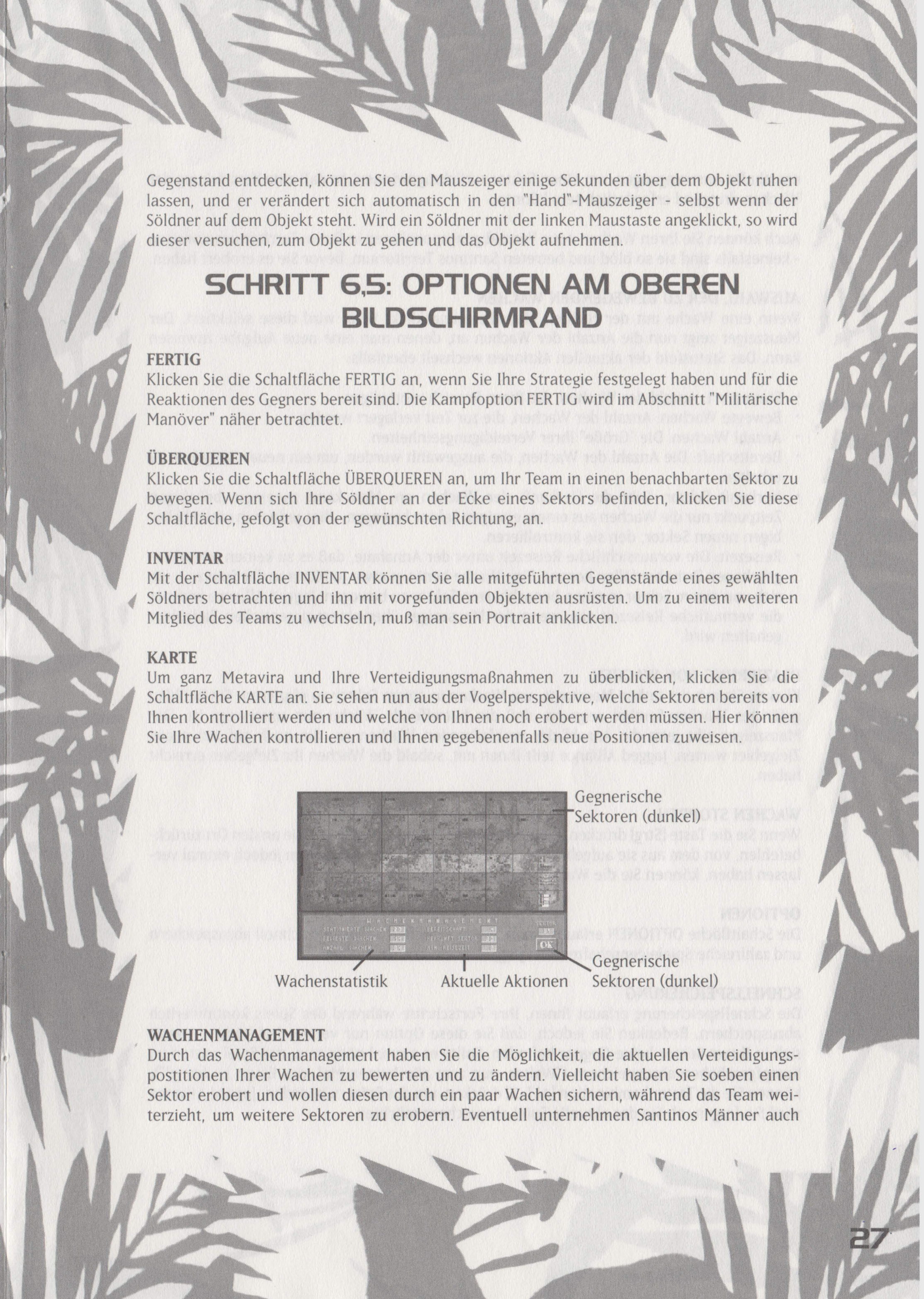
Klicken Sie die Schaltfläche ÜBERQUEREN an, um Ihr Team in einen benachbarten Sektor zu bewegen. Wenn sich Ihre Söldner an der Ecke eines Sektors befinden, klicken Sie diese Schaltfläche, gefolgt von der gewünschten Richtung, an.

INVENTAR

Mit der Schaltfläche INVENTAR können Sie alle mitgeführten Gegenstände eines gewählten Söldners betrachten und ihn mit vorgefunden Objekten ausrüsten. Um zu einem weiteren Mitglied des Teams zu wechseln, muß man sein Portrait anklicken.

KARTE

Um ganz Metavira und Ihre Verteidigungsmaßnahmen zu überblicken, klicken Sie die Schaltfläche KARTE an. Sie sehen nun aus der Vogelperspektive, welche Sektoren bereits von Ihnen kontrolliert werden und welche von Ihnen noch erobert werden müssen. Hier können Sie Ihre Wachen kontrollieren und Ihnen gegebenenfalls neue Positionen zuweisen.



WACHENMANAGEMENT

Durch das Wachenmanagement haben Sie die Möglichkeit, die aktuellen Verteidigungs-postitionen Ihrer Wachen zu bewerten und zu ändern. Vielleicht haben Sie soeben einen Sektor erobert und wollen diesen durch ein paar Wachen sichern, während das Team weiterzieht, um weitere Sektoren zu erobern. Eventuell unternehmen Santinos Männer auch

ernsthafte Anstrengungen, um einen Sektor zurückzugewinnen, so daß eine Verstärkung der Wachen dringend erforderlich sein könnte.

Auch können Sie Ihren Wachen neue Verteidigungspositionen in Ihrem Territorium zuweisen - keinesfalls sind sie so blöd und betreten Santinos Territorium, bevor Sie es erobert haben.

AUSWAHL DER ZU BEWEGENDEN WACHEN

Wenn eine Wache mit der rechten Maustaste angeklickt wird, wird diese selektiert. Der Mauszeiger zeigt nun die Anzahl der Wachen an, denen man eine neue Aufgabe zuweisen kann. Das Statusfeld der aktuellen Aktionen wechselt ebenfalls:

- Stationiert: Anzahl der Wachen, die Ihren Bereich verteidigen.
- Bewegte Wachen: Anzahl der Wachen, die zur Zeit verlagert werden.
- Anzahl Wachen: Die "Größe" Ihrer Verteidigungseinheiten.
- Bereitschaft: Die Anzahl der Wachen, die ausgewählt wurden, um ein neues Zielgebiet zu erhalten.
- Herkunft Sektor: Gibt die Herkunft der Wachen an. Man kann zu einem beliebigen Zeitpunkt nur die Wachen aus einem einzigen Sektor bewegen - dies jedoch in einen beliebigen neuen Sektor, den sie kontrollieren.
- Reisezeit: Die voraussichtliche Reisezeit unter der Annahme, daß es zu keinen unvorhergesehenen Zwischenfällen kommt. Eine Wache benötigt etwa 30 Minuten der Spielzeit, um sich von einem Sektor in einen benachbarten Sektor zu bewegen. Jagged Alliance rechnet die vermutliche Reisezeit aus, wenn der Mauszeiger über einem potentiellen Zielgebiet gehalten wird.

PLAZIERUNG VON WACHEN

Klicken Sie mit der linken Maustaste, um Wachen in einem Sektor zu plazieren. Ein hellblau gefärbtes Wachen-Symbol zeigt an, daß die betreffende Wache nun unterwegs ist. Der Mauszeiger gibt jetzt die Anzahl der verbleibenden Wachen an, die noch auf ein neues Zielgebiet warten. Jagged Alliance teilt Ihnen mit, sobald die Wachen ihr Zielgebiet erreicht haben.

WACHEN STOPPEN

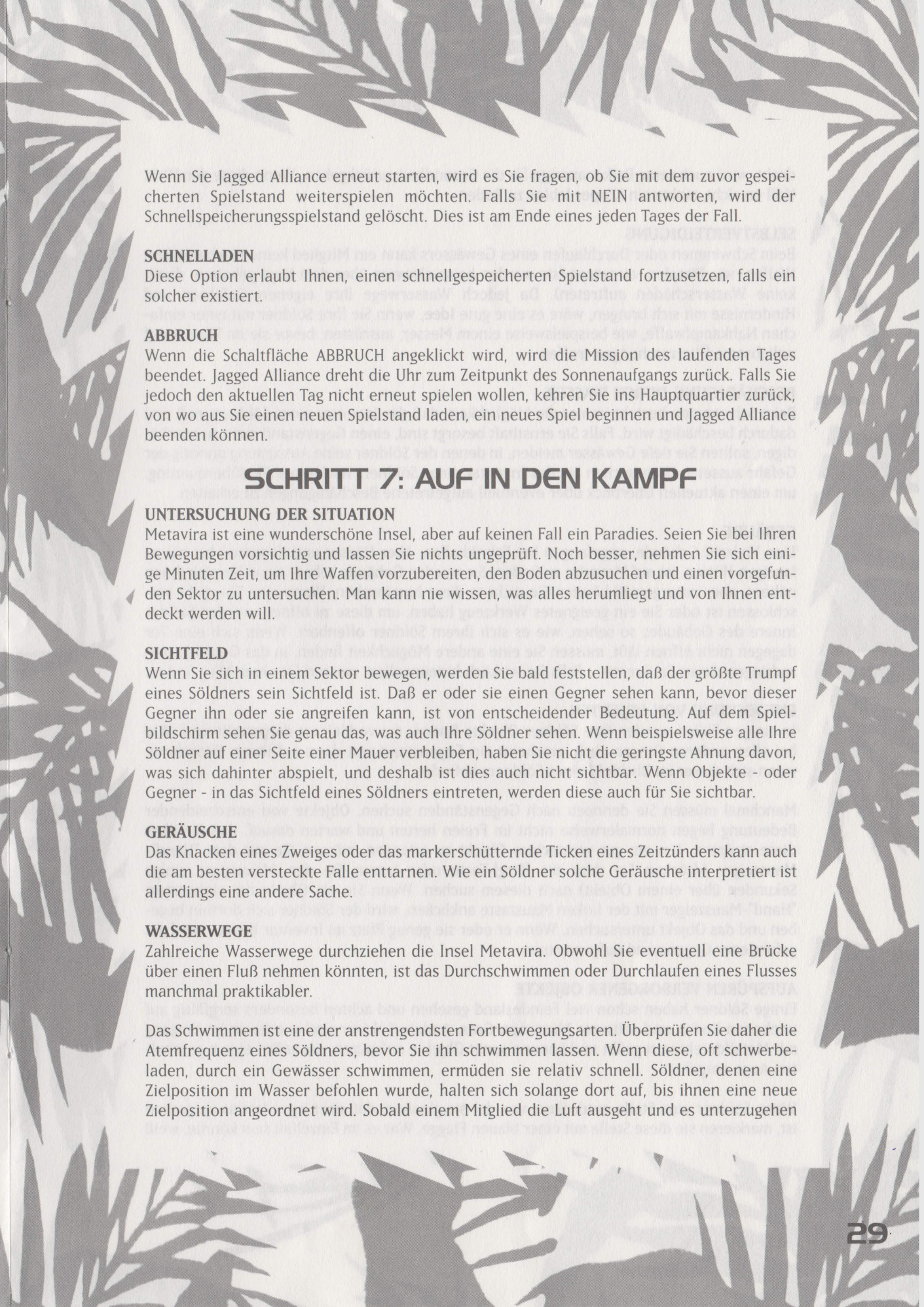
Wenn Sie die Taste [Strg] drücken, können Sie eine Wache stoppen und sie an den Ort zurückbefehlen, von dem aus sie aufgebrochen ist. Sobald Sie diesen Bildschirm jedoch einmal verlassen haben, können Sie die Wachen nicht mehr stoppen.

OPTIONEN

Die Schaltfläche OPTIONEN erlaubt Ihnen, einen aktuellen Spielstand schnell abzuspeichern und zahlreiche Spieleigenschaften von Jagged Alliance einzustellen.

SCHNELLSPEICHERUNG

Die Schnellspeicherung erlaubt Ihnen, Ihre Fortschritte während des Spiels kontinuierlich abzuspeichern. Bedenken Sie jedoch, daß Sie diese Option nur verwenden können, wenn sich in Ihrem Sektor keine Gegner befinden. Sollte es einmal nötig sein, das Spiel mitten im Kampfgeschehen abzuspeichern ("Walter, nun zum allerletzten Mal, das Essen ist fertig!"), können Sie die Tastenkombination [ALT-X] drücken, um das Spiel zu beenden. Jagged Alliance wird Sie fragen, ob Sie das aktuelle Spiel abspeichern möchten.



Wenn Sie Jagged Alliance erneut starten, wird es Sie fragen, ob Sie mit dem zuvor gespeicherten Spielstand weiterspielen möchten. Falls Sie mit NEIN antworten, wird der Schnellspeicherungsspielstand gelöscht. Dies ist am Ende eines jeden Tages der Fall.

SCHNELLADEN
Diese Option erlaubt Ihnen, einen schnellgespeicherten Spielstand fortzusetzen, falls ein solcher existiert.

ABBRUCH
Wenn die Schaltfläche ABBRUCH angeklickt wird, wird die Mission des laufenden Tages beendet. Jagged Alliance dreht die Uhr zum Zeitpunkt des Sonnenaufgangs zurück. Falls Sie jedoch den aktuellen Tag nicht erneut spielen wollen, kehren Sie ins Hauptquartier zurück, von wo aus Sie einen neuen Spielstand laden, ein neues Spiel beginnen und Jagged Alliance beenden können.

SCHRITT 7: AUF IN DEN KAMPF

UNTERSUCHUNG DER SITUATION
Metavira ist eine wunderschöne Insel, aber auf keinen Fall ein Paradies. Seien Sie bei Ihren Bewegungen vorsichtig und lassen Sie nichts ungeprüft. Noch besser, nehmen Sie sich einige Minuten Zeit, um Ihre Waffen vorzubereiten, den Boden abzusuchen und einen vorgefunden Sektor zu untersuchen. Man kann nie wissen, was alles herumliegt und von Ihnen entdeckt werden will.

SICHTFELD
Wenn Sie sich in einem Sektor bewegen, werden Sie bald feststellen, daß der größte Trumpf eines Söldners sein Sichtfeld ist. Daß er oder sie einen Gegner sehen kann, bevor dieser Gegner ihn oder sie angreifen kann, ist von entscheidender Bedeutung. Auf dem Spielbildschirm sehen Sie genau das, was auch Ihre Söldner sehen. Wenn beispielsweise alle Ihre Söldner auf einer Seite einer Mauer verbleiben, haben Sie nicht die geringste Ahnung davon, was sich dahinter abspielt, und deshalb ist dies auch nicht sichtbar. Wenn Objekte - oder Gegner - in das Sichtfeld eines Söldners eintreten, werden diese auch für Sie sichtbar.

GERÄUSCHE
Das Knacken eines Zweiges oder das markerschütternde Ticken eines Zeitzünders kann auch die am besten versteckte Falle enttarnen. Wie ein Söldner solche Geräusche interpretiert ist allerdings eine andere Sache.

WASSERWEGE
Zahlreiche Wasserwege durchziehen die Insel Metavira. Obwohl Sie eventuell eine Brücke über einen Fluß nehmen könnten, ist das Durchschwimmen oder Durchlaufen eines Flusses manchmal praktikabler.

Das Schwimmen ist eine der anstrengendsten Fortbewegungsarten. Überprüfen Sie daher die Atemfrequenz eines Söldners, bevor Sie ihn schwimmen lassen. Wenn diese, oft schwerbeladen, durch ein Gewässer schwimmen, ermüden sie relativ schnell. Söldner, denen eine Zielposition im Wasser befohlen wurde, halten sich solange dort auf, bis ihnen eine neue Zielposition angeordnet wird. Sobald einem Mitglied die Luft ausgeht und es unterzugehen

droht, wird auch seine Balkenanzeige für die Gesundheit zurückgehen. Wenn diese den Wert Null erreicht, sinkt sein Körper leblos zu Boden.

SELBSTVERTEIDIGUNG
Beim Schwimmen oder Durchlaufen eines Gewässers kann ein Mitglied keine mechanischen Waffen, wie Pistolen, einsetzen (sie werden beispielsweise über dem Kopf gehalten, damit keine Wasserschäden auftreten). Da jedoch Wasserwege ihre eigenen Gefahren und Hindernisse mit sich bringen, wäre es eine gute Idee, wenn Sie Ihre Söldner mit einer einfachen Nahkampfwaffe, wie beispielsweise einem Messer, ausrüsten, bevor sie im Wasser auf unliebsame Überraschungen treffen.

BESCHÄDIGUNG DURCH WASSER
Beim Schwimmen besteht immer die Möglichkeit, daß das Inventar eines Söldners naß und dadurch beschädigt wird. Falls Sie ernsthaft besorgt sind, einen Gegenstand nicht zu beschädigen, sollten Sie tiefe Gewässer meiden, in denen der Söldner seine Ausrüstung unnötig der Gefahr aussetzt. Untersuchen Sie das Inventar eines Söldners nach einer Flußüberquerung, um einen aktuellen Überblick über eventuell aufgetretene Beschädigungen zu erhalten.

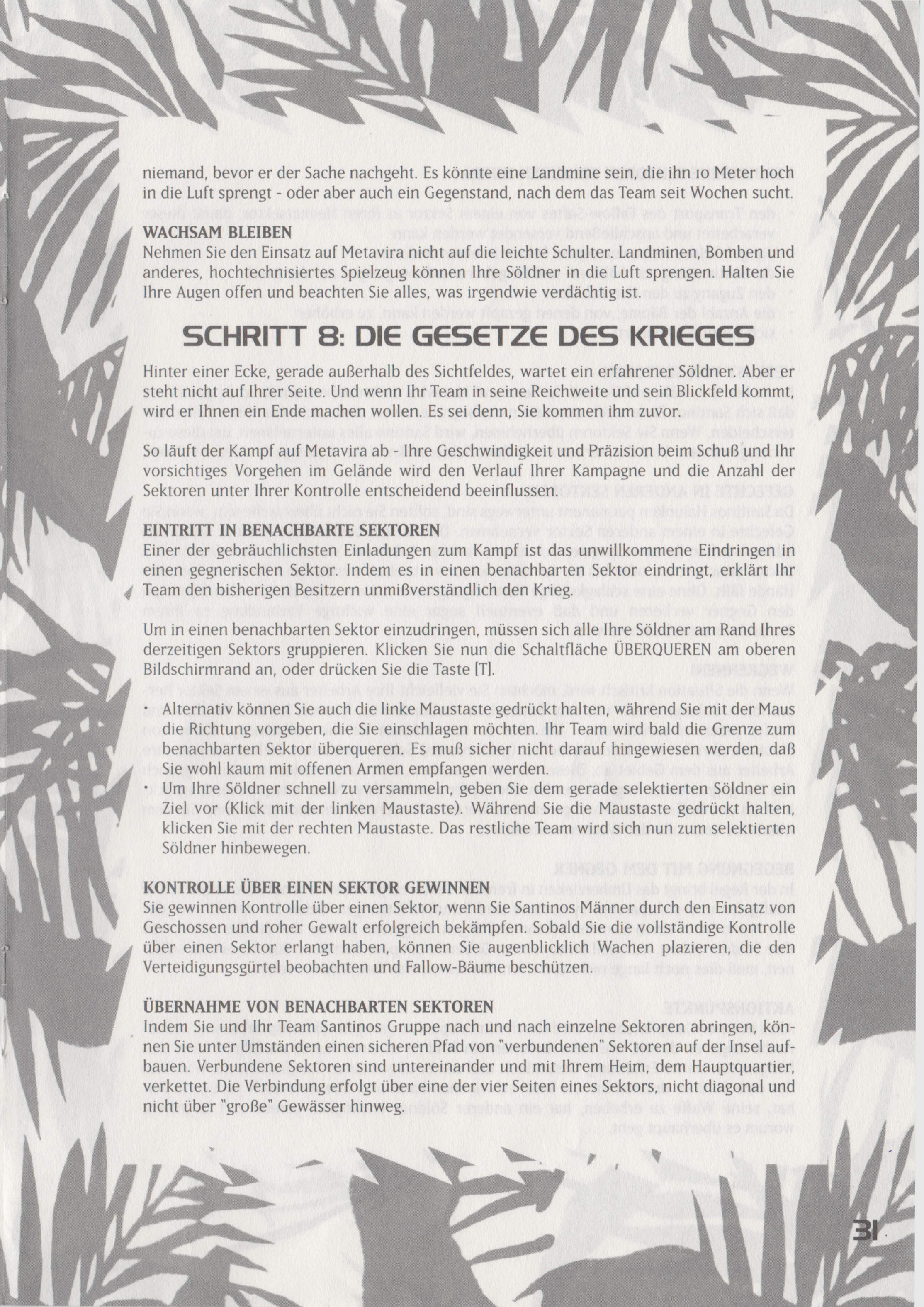
GEBÄUDE
Eine Vielzahl Gebäude, angefangen bei Fabrikhallen, über Häuser und Kasernen bis hin zu lausigen Hütten, ist auf Metavira zu finden. Sie werden Gebäude sehen, wenn Sie sich ihnen nähern, aber naturgemäß können Sie nicht in diese hineinsehen. Wenn eine Tür nicht verschlossen ist oder Sie ein geeignetes Werkzeug haben, um diese zu öffnen, werden Sie das Innere des Gebäudes so sehen, wie es sich Ihrem Söldner offenbart. Wenn sich eine Tür dagegen nicht öffnen läßt, müssen Sie eine andere Möglichkeit finden, in das Gebäude einzudringen. Seien Sie kreativ... Falls Sie wirklich hineinwollen, müssen Sie einen Weg finden.

ENTDECKUNG VON OBJEKTEN
In einigen Fällen werden Ihre Söldner Objekte finden, die verkleinert dargestellt sind. Wie bei allen anderen Dingen auch, erscheint ein Gegenstand erst dann auf Ihrem Bildschirm, wenn sich dieser im Blickfeld eines Söldners befindet.

Manchmal müssen Sie dennoch nach Gegenständen suchen. Objekte von entscheidender Bedeutung liegen normalerweise nicht im Freien herum und warten darauf, daß Sie über diese stolpern. Um ein gut verstecktes Objekt zu erlangen, müssen Sie mit dem "Hand"-Mauszeiger (drücken Sie dazu die [Strg]-Taste oder lassen Sie den Mauszeiger einige Sekunden über einem Objekt) nach diesem suchen. Wenn Sie ein Objekt bei aktiviertem "Hand"-Mauszeiger mit der linken Maustaste anklicken, wird der Söldner sich dorthin begeben und das Objekt untersuchen. Wenn er oder sie genug Platz im Inventar besitzt, wird ein gefundener Gegenstand aufgenommen.

AUFSPÜREN VERBORGENER OBJEKTE
Einige Söldner haben schon viel Feindesland gesehen und achten besonders sorgfältig auf unebenen Boden und seltsame Muster im Gras. Andere Söldner sind wiederum im Umgang mit Metalldetektoren geübt und können somit Objekte aufspüren, die selbst einem geschulten Auge entgehen.

Wenn Söldner eine Stelle entdecken, von der sie glauben, daß dort irgendetwas vergraben ist, markieren sie diese Stelle mit einer blauen Flagge. Was es im Einzelfall sein könnte, weiß



niemand, bevor er der Sache nachgeht. Es könnte eine Landmine sein, die ihn 10 Meter hoch in die Luft sprengt - oder aber auch ein Gegenstand, nach dem das Team seit Wochen sucht.

WACHSAM BLEIBEN
Nehmen Sie den Einsatz auf Metavira nicht auf die leichte Schulter. Landminen, Bomben und anderes, hochtechnisiertes Spielzeug können Ihre Söldner in die Luft sprengen. Halten Sie Ihre Augen offen und beachten Sie alles, was irgendwie verdächtig ist.

SCHRITT 8: DIE GESETZE DES KRIEGES

Hinter einer Ecke, gerade außerhalb des Sichtfeldes, wartet ein erfahrener Söldner. Aber er steht nicht auf Ihrer Seite. Und wenn Ihr Team in seine Reichweite und sein Blickfeld kommt, wird er Ihnen ein Ende machen wollen. Es sei denn, Sie kommen ihm zuvor.

So läuft der Kampf auf Metavira ab - Ihre Geschwindigkeit und Präzision beim Schuß und Ihr vorsichtiges Vorgehen im Gelände wird den Verlauf Ihrer Kampagne und die Anzahl der Sektoren unter Ihrer Kontrolle entscheidend beeinflussen.

EINTRITT IN BENACHBARTE SEKTOREN
Einer der gebräuchlichsten Einladungen zum Kampf ist das unwillkommene Eindringen in einen gegnerischen Sektor. Indem es in einen benachbarten Sektor eindringt, erklärt Ihr Team den bisherigen Besitzern unmißverständlich den Krieg.

Um in einen benachbarten Sektor einzudringen, müssen sich alle Ihre Söldner am Rand Ihres derzeitigen Sektors gruppieren. Klicken Sie nun die Schaltfläche ÜBERQUEREN am oberen Bildschirmrand an, oder drücken Sie die Taste [T].

- Alternativ können Sie auch die linke Maustaste gedrückt halten, während Sie mit der Maus die Richtung vorgeben, die Sie einschlagen möchten. Ihr Team wird bald die Grenze zum benachbarten Sektor überqueren. Es muß sicher nicht darauf hingewiesen werden, daß Sie wohl kaum mit offenen Armen empfangen werden.
- Um Ihre Söldner schnell zu versammeln, geben Sie dem gerade selektierten Söldner ein Ziel vor (Klick mit der linken Maustaste). Während Sie die Maustaste gedrückt halten, klicken Sie mit der rechten Maustaste. Das restliche Team wird sich nun zum selektierten Söldner hinbewegen.

KONTROLLE ÜBER EINEN SEKTOR GEWINNEN
Sie gewinnen Kontrolle über einen Sektor, wenn Sie Santinos Männer durch den Einsatz von Geschossen und roher Gewalt erfolgreich bekämpfen. Sobald Sie die vollständige Kontrolle über einen Sektor erlangt haben, können Sie augenblicklich Wachen plazieren, die den Verteidigungsgürtel beobachten und Fallow-Bäume beschützen.

ÜBERNAHME VON BENACHBARTEN SEKTOREN
Indem Sie und Ihr Team Santinos Gruppe nach und nach einzelne Sektoren abringen, können Sie unter Umständen einen sicheren Pfad von "verbundenen" Sektoren auf der Insel aufbauen. Verbundene Sektoren sind untereinander und mit Ihrem Heim, dem Hauptquartier, verkettet. Die Verbindung erfolgt über eine der vier Seiten eines Sektors, nicht diagonal und nicht über "große" Gewässer hinweg.

VERBUNDENE SEKTOREN ERLAUBEN IHNEN:

- den Transport des Fallow-Saftes von einem Sektor in Ihren Heimatsektor, damit dieser verarbeitet und anschließend versendet werden kann
- die gefahrlose Reise von einem Sektor in einen anderen
- die Bestimmung von Söldner- und Eingeborenenbewegungen auf der Insel
- den Zugang zu den den Fabriken
- die Anzahl der Bäume, von denen gezapft werden kann, zu erhöhen
- sich Santino zu nähern

VERLUST VON SEKTOREN

Bedenken Sie, während Sie und Ihr Team auf Metavira umherziehen, um Land zu gewinnen, daß sich Santinos Ziele, auch wenn sie nicht begrüßenswert sind, nicht von Ihren Zielen unterscheiden. Wenn Sie Sektoren übernehmen, wird Santino alles unternehmen, um diese zurückzugewinnen. Und der Verlust eines Ihrer Sektoren kann Sie in riesige Probleme stürzen.

GEFECHTE IN ANDEREN SEKTOREN

Da Santinos Halunken permanent unterwegs sind, sollten Sie nicht überrascht sein, wenn Sie Gefechte in einem anderen Sektor vernehmen. Dies ist die bedrohliche Realität. Natürlich bilden Wachen Ihren wichtigsten Schutz vor Santinos Soldaten - sie werden kämpfen, bis der Sektor gesichert ist, oder bis sie aus dem Sektor vertrieben werden und dieser in Santinos Hände fällt. Ohne eine schlagkräftige Verteidigungslinie riskieren Sie, daß Sie den Sektor an den Gegner verlieren und daß eventuell sogar eine wichtige Verbindung zu Ihrem Basissektor unterbrochen wird.

WEGRENNEN!

Wenn die Situation kritisch wird, möchten Sie vielleicht Ihre Arbeiter aus einem Sektor herausholen. Solange dieser mit dem Basissektor verbunden ist, können Sie Ihre Wachen und Zapfer jederzeit zurückziehen. Um dies zu tun, müssen Sie die vollständige Karte von Metavira abrufen und Ihren aktuellen (gefährdeten) Sektor anwählen. Ziehen Sie nun Ihre Arbeiter aus dem Gebiet ab. Diese werden versuchen, sich zurückzuziehen, können jedoch das Ziel gegnerischer Angriffe werden. Die Zapfer werden, ihrer Natur entsprechend, zurückbleiben und hoffen, von Ihnen gerettet zu werden. Weitere Informationen können Sie dem Abschnitt Kontrolle der Wachen entnehmen.

BEGEGNUNG MIT DEM GEGNER

In der Regel bringt das Umherziehen in fremden Sektoren gewisse Nebeneffekte mit sich. Die häufigsten und sichtbarsten Symptome sind Schußverletzungen. Seien Sie deshalb auf der Hut, wenn Sie in einen fremden Sektor eindringen. Vergessen Sie nie, daß Sie das sehen, was Ihre Söldner sehen. Nur weil hinter einem Gebäude ein paar harmlose Büsche zu sein scheinen, muß dies noch lange nicht zutreffen. Sie sehen, was Ihre Söldner sehen.

AKTIONSPUNKTE

Alles in einer Kampfsituation wird durch Aktionspunkte geregelt. Aktionspunkte sind numerische Angaben davon, wie viele Aktionen ein Söldner in einer Runde ausführen kann und hängen von seiner Erfahrung, Gesundheit und seiner allgemeinen Tauglichkeit ab. Während der eine Söldner dreimal um die Insel schwimmen kann und trotzdem noch genügend Zeit hat, seine Waffe zu erheben, hat ein anderer Söldner womöglich gerade erst begriffen, worum es überhaupt geht.



KÖRPERLICHER EINSATZ
Ein Söldner, der 6 Meter in einer Sekunde zurücklegen kann, hätte beispielsweise 12 Aktionspunkte (er kann sich schnell bewegen). Demgegenüber hätte ein Söldner, der in derselben Zeit nur 2 Meter zurücklegt, nur 4 Aktionspunkte. Je mehr ein Söldner innerhalb eines festgelegten Zeitraums körperlich tun kann, desto mehr Aktionspunkte hat er. Im Kampf, wenn jeder Schritt Aktionspunkte kostet, kann ein schnellerer Söldner mehr erreichen.

AKTIONSPUNKTE



Andere Handlungen wiederum benötigen eine bestimmte Zeit, unabhängig davon, wie schnell der Söldner ist. Wenn beispielsweise ein schneller und ein langsamer Söldner den Auslöser zweier identischer Pistolen ziehen, werden beide Projektile die gleiche Zeit benötigen, um das Ziel zu treffen. Der schnellere Söldner würde mehr Aktionspunkte als der langsame Söldner aufwenden. Nur weil ein Söldner schneller ist, heißt dies noch lange nicht, daß bei ihm ein Projektil schneller fliegt. Falls Sie es noch nicht ganz begriffen haben, hilft der später folgende Abschnitt über Aktionspunkte sicher weiter.

Allgemein legen die Aktionspunkte fest, wieviel ein Söldner im Kampf tun kann, wenn er an der Reihe ist. Da der Vorrat an Aktionspunkten begrenzt ist, sollten Sie darauf achten, daß die langsameren Söldner nicht über den ganzen Sektor verstreut umherirren. Eine Aktion, die 10 Punkte kostet, erledigt ein Söldner mit 20 Punkten ohne Probleme - ein Söldner mit 12 Punkten hätte dabei sicher seine Schwierigkeiten. Vieles könnte er in ein paar Sekunden tun - es wäre ein Jammer, wenn er mutig auf einen Gegner zurennt, eifrig seine Waffe zieht und dann keine Gelegenheit mehr hat zu schießen. Überlassen Sie die Marathonläufe lieber den schnelleren Teammitgliedern.

Für was Sie sich auch entscheiden, Jagged Alliance meldet Ihnen kontinuierlich die Kosten einer Aktion zurück. Die Anzahl Aktionspunkte erscheint im Zentrum Ihres Mauszeigers.

RESERVEN
Falls Sie in einer Runde nicht alle Aktionspunkte aufbrauchen, werden bis zu 5 Punkte an die folgende Runde weitergegeben. Darüber hinaus vorhandene Aktionspunkte gehen verloren.

Eine sehr einfache und sehr detaillierte Diskussion von Aktionspunkten ist auf der folgenden Seite zu finden.

WIE DER AUTOR DIESES HANDBUCHS VERSUCHT, DAS THEMA AKTIONSPUNKTE BESONDERS EINLEUCHTEND ZU ERLÄUTERN.

Wir stehen beide in einer Sporthalle. Der Lehrer sagt: "In Ordnung. Ihr habt 5 Sekunden. Für jeden Hampelmann, den Ihr macht, gibt es einen Aktionspunkt.". In diesen 5 Sekunden schaffen Sie 30 und ich 6 (Hey, ich muß ja auch dieses Handbuch schreiben.).

Nun sagt er: "Ihr habt noch immer 5 Sekunden. Steht eine Sekunde still (mit einer Pistole schießend... dies, so nehme ich an, ist in manchen Sportkursen durchaus üblich) und macht dann Hampelmänner während der restlichen 4 Sekunden.".

In diesem Fall sind Sie eine Sekunde lang stehengeblieben und haben danach 24 Hampelmänner geschafft. Diese eine Sekunde hat meine Aktionspunkte nur um eins redu-

ziert. Sie haben jedoch 6 Aktionspunkte weniger. Da eine Sekunde nun ein Fünftel der Gesamtzeit ist, ist das, was wir in dieser Zeit hätten tun können, unser Einsatz für die Aktion.

EIN BEISPIEL VON FÜNF SEKUNDEN DAUER
Jeder schattiert hinterlegten Ziffer entspricht ein Teil des unten abgebildeten Zeitstreifens.

1. Jeder geht 2 Schritte zu jeweils 2 Punkten pro Schritt. Da sich der erste Söldner schneller bewegen kann, braucht er vergleichsweise wenig Zeit dafür.
2. Während der langsame Söldner noch immer läuft, bewegt sich der schnellere auf ein neues Ziel 4 Schritte entfernt zu. Beide Söldner erreichen zum gleichen Zeitpunkt ihr jeweiliges Ziel.
3. Beide ziehen ihre Waffe, was in beiden Fällen 1 Aktionspunkt kostet. Der schnelle Söldner ist früher damit fertig als der langsame.
4. Der schnelle Söldner nimmt sich etwas Zeit, um sorgfältig zu zielen, was ihn 2 Aktionspunkte kostet.
5. Beide feuern ihre Waffe ab. Dieses Waffenmodell benötigt für einen Schuß eine Sekunde. Da die Geschwindigkeit des Projektils nichts mit der Geschwindigkeit der Söldner zu tun hat, kostet dies den schnellen Söldner 6 Punkte und den langsamen Söldner 2 Punkte, was in beiden Fällen einer ganzen Sekunde entspricht.

Schneller Söldner - 30 Aktionspunkte

0 3 6 9 12 15 18 21 24 27 30 < Aktionspunkte

< 5 Sekunden

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 < Aktionspunkte

Langsamer Söldner - 10 Aktionspunkte

Hinweis: Im obigen Beispiel wurden der Einfachheit halber 30 Aktionspunkte verwendet. In Jagged Alliance sind maximal 25 Aktionspunkte möglich.



SCHRITT 9: MILITÄRISCHE MANÖVER

Da ist er, einer von Santinos Leuten. Sie schleichen sich in einen neuen Sektor - Sie sehen wie er sich an der Wand anlehnt und die Tür einer kleinen Hütte bewacht. Falls Sie ihn ausschalten können, bevor er Sie entdeckt, können Sie vielleicht das Geheimnis lüften, das Santino in der Hütte verborgen hält.

DIE ZEITEN ÄNDERN SICH

Wenn Sie ein gegnerisches Territorium betreten, wechselt Jagged Alliance den Zeitmodus von Echtzeit in Phasenzeit, um Ihnen zu erlauben, die richtigen strategischen Entscheidungen zu treffen. Der Kampf läuft in aufeinander folgenden Runden ab. Falls Sie den Gegner entdecken, bevor er Sie entdeckt, sind Sie der erste, der etwas unternehmen kann. Anderfalls hätte der Gegner den ersten Schuß.

Sobald Sie in eine brenzlige Situation geraten, läßt sich die Schaltfläche FERTIG wählen. Generell können Sie nun solange beliebige Dinge tun, bis Sie entweder:

- keine Aktionspunkte mehr zur Verfügung haben (oder zu wenig, um überhaupt etwas zu tun), oder
- die aktuelle Runde beenden, weil Sie alles, was Sie zu tun vorhatten, getan haben. Vielleicht wollen Sie auch nur abwarten, um Konflikten aus dem Weg zu gehen.

Wenn Sie den Mauszeiger auf dem Bildschirm umherbewegen, informiert Sie Jagged Alliance kontinuierlich darüber, wie viele Aktionspunkte eine Aktion kosten würde.

EINEN SPIELZUG BEENDEN

Wenn Sie bereit sind, Ihren Spielzug zu beenden, können Sie die Schaltfläche FERTIG anklicken, um Jagged Alliance zu sagen, daß nun die Gegner an der Reihe sind.

EINEN SPIELZUG FORTSETZEN

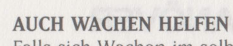
Manchmal kann es zu einer Unterbrechung Ihres Spielzugs kommen. Angenommen, Ihr Söldner rennt auf eine Hütte zu, um hinter ihr Deckung zu nehmen. Plötzlich bricht ein mit einem Messer bewaffneter Gegner hinter einem Baum hervor. Der Gegner ist nun an der Reihe. Erst nachdem dieser seinen Spielzug beendet hat, sind Sie wieder an der Reihe. Falls Sie wollen, daß der Söldner seinen eingeschlagenen Kurs fortsetzt, bewegen Sie den Mauszeiger auf sein Portrait. An dieser Stelle könnte nun WEITER stehen und auf die ursprünglich geplante Aktion hinweisen. Klicken Sie erneut, und der Söldner setzt seinen Kurs fort. Natürlich können Sie nun auch stehenbleiben und dem Gegner ins Gesicht treten.

AUF EINEN GEGNER ZIELEN

Naturgemäß ist die normale Reaktion eines Söldners auf einen Gegner zu schießen, sobald er einen solchen entdeckt. Um dies zu tun, vergewissern Sie sich zunächst, daß sich in seiner primären Hand eine Waffe befindet (linke, untere Ecke).

- Durch einen Klick mit der rechten Maustaste wird der "Ziel"-Mauszeiger aktiviert.
- Anschließend können Sie durch einen Klick mit der linken Maustaste einen Gegenstand oder eine Person zu einem Ziel erklären.

Nachdem auf einen Gegner gezielt wurde, wird auf ihn geschossen.



AUCH WACHEN HELFEN

Falls sich Wachen im selben Sektor befinden wie Sie, werden diese Sie unterstützen so gut sie nur können. Weiterhin geben sie per Funkgerät über alle Aufenthaltsorte von Gegnern, die sie entdeckt haben, Auskunft und erweitern somit Ihre "Sichtweite".

DER SCHUSSVORGANG

Naturgemäß gehört zum Abfeuern einer Waffe mehr, als diese nur zu besitzen. Ihr Söldner zieht die Waffe, zielt, konzentriert sich auf das Ziel und feuert sie schließlich ab.

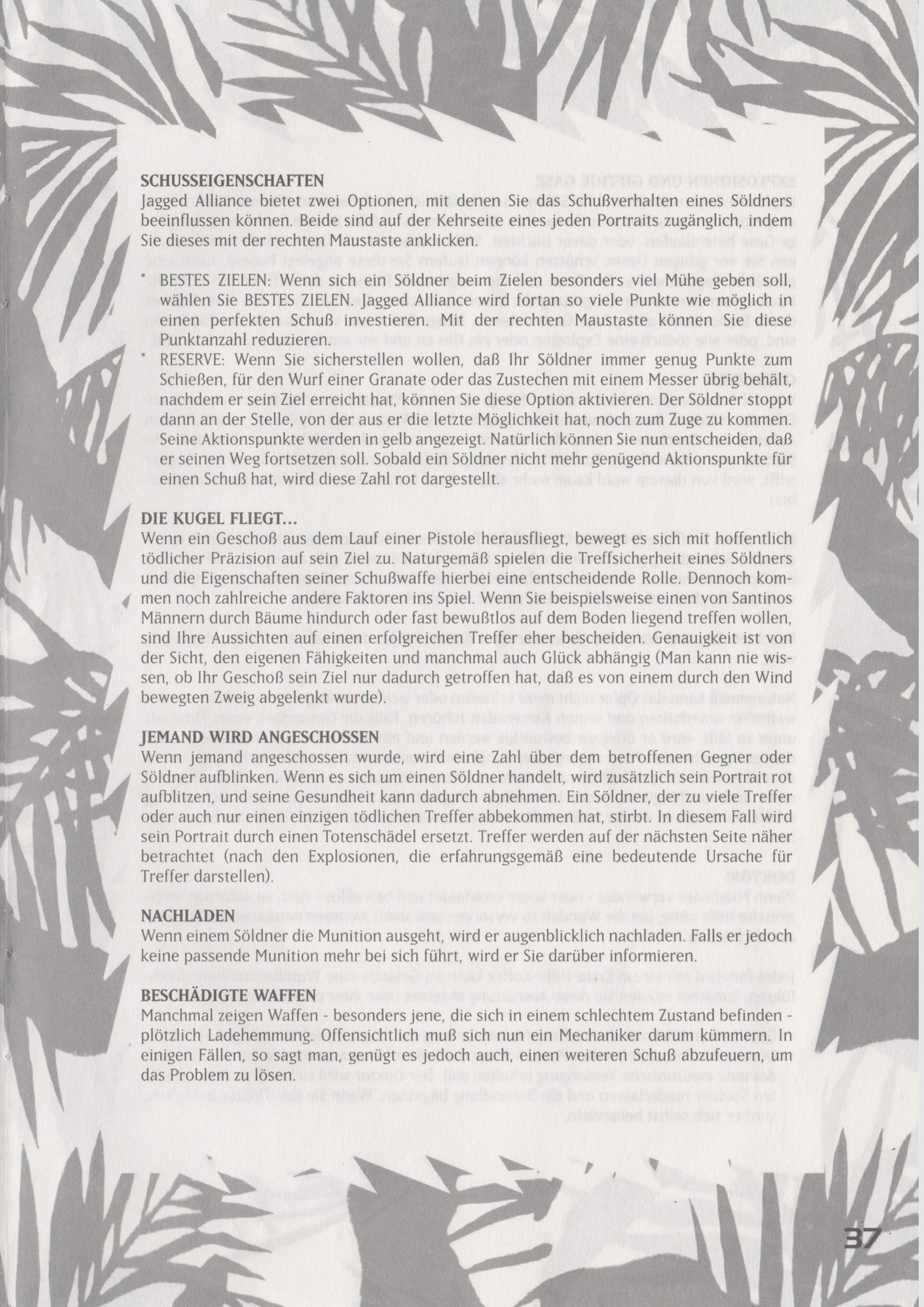
- Das Ziehen der Waffe (Zeitaufwand variiert von Söldner zu Söldner): Das Positionieren einer Waffe in eine Schußposition erfordert Zeit. Wie schnell dies vor sich geht, hängt von der Erfahrung des Söldners und der Beschaffenheit der Waffe ab. Ein 50 Pfund NRA-Raketenwerfer ist nicht so gemütlich positioniert wie Bobs niedliche Flinte. Wenn Sie einen Gegner zum ersten Mal anpeilen, wird die mindestens erforderliche Anzahl Aktionspunkte angezeigt. Falls Sie BESTES ZIELEN gewählt haben, wird die dazugehörige Zahl angezeigt.
- Konzentration auf das Ziel: Falls Sie über genügend Zeit verfügen und Ihre Aktionspunkte investieren wollen, können Sie präziser auf Ihren Gegner zielen. Um dies zu tun, müssen Sie lediglich die rechte Maustaste drücken. Sie werden sehen, wie Punkte addiert werden. Nun nimmt sich der Söldner mehr Zeit für den Zielvorgang. Bedenken Sie jedoch, daß Sie anstelle von 2 guten Schüssen auch 3 mittelmäßige Schüsse abgeben können. Falls Sie sich einen Fehlschuß jedoch nicht leisten können, zahlt sich der zusätzliche Aufwand sicher aus. Und falls Ihre Waffe mit einer Zielvorrichtung ausgestattet ist, wird für deren Einsatz zusätzliche Zeit benötigt.

- Wie sehr kann die Zielgenauigkeit verbessert werden? Maximal 4 Punkte. Nach einer gewissen Zeit ergibt sich einfach keine Verbesserung mehr.
- Indem Sie BESTES ZIELEN anwählen, können Sie Ihren Söldner grundsätzlich bestens zielen lassen. Diese Option wird später noch näher erläutert.

- Abfeuern der Waffe (konstanter Zeitaufwand): Sobald Ihre Waffe gezogen und ausgerichtet ist, schickt ein Klick mit der linken Maustaste das Projektil auf den Weg. Jagged Alliance wird Sie über den angerichteten Schaden informieren (wenn ein Gegner getroffen wird, werden Sie es hören).
- Folgeschüsse (konstanter Zeitaufwand): Da die Waffe bereits gezogen und ausgerichtet ist, kosten Folgeschüsse in der Regel weniger Punkte als der erste Schuß.

WECHSEL ZUM NÄCHSTEN SÖLDNER

Sobald ein Söldner geschossen hat oder alle Aktionspunkte aufgebraucht hat, können Sie zum nächsten Söldner wechseln, indem Sie sein Portrait oder seinen Körper anklicken. Sobald alle Söldner Ihre Punkte aufgebraucht haben, oder Sie denken, daß Sie genug getan haben, können Sie FERTIG anklicken, um diese Runde zu beenden. Bedenken Sie jedoch, daß Söldner im Kampf vielseitig einsetzbar sind: sie können verwundete Kameraden behandeln (plazieren Sie in seiner Hand eine medizinische Ausüstung), zahlreiches Sprengmaterial zünden oder sich einfach hinter einem Baum verstecken, damit es wenigstens einen Überlebenden gibt.



SCHUSSEIGENSCHAFTEN
Jagged Alliance bietet zwei Optionen, mit denen Sie das Schußverhalten eines Söldners beeinflussen können. Beide sind auf der Kehrseite eines jeden Portraits zugänglich, indem Sie dieses mit der rechten Maustaste anklicken.

* BESTES ZIELEN: Wenn sich ein Söldner beim Zielen besonders viel Mühe geben soll, wählen Sie BESTES ZIELEN. Jagged Alliance wird fortan so viele Punkte wie möglich in einen perfekten Schuß investieren. Mit der rechten Maustaste können Sie diese Punktanzahl reduzieren.
* RESERVE: Wenn Sie sicherstellen wollen, daß Ihr Söldner immer genug Punkte zum Schießen, für den Wurf einer Granate oder das Zustechen mit einem Messer übrig behält, nachdem er sein Ziel erreicht hat, können Sie diese Option aktivieren. Der Söldner stoppt dann an der Stelle, von der aus er die letzte Möglichkeit hat, noch zum Zuge zu kommen. Seine Aktionspunkte werden in gelb angezeigt. Natürlich können Sie nun entscheiden, daß er seinen Weg fortsetzen soll. Sobald ein Söldner nicht mehr genügend Aktionspunkte für einen Schuß hat, wird diese Zahl rot dargestellt.

DIE KUGEL FLIEGT...
Wenn ein Geschoß aus dem Lauf einer Pistole herausfliegt, bewegt es sich mit hoffentlich tödlicher Präzision auf sein Ziel zu. Naturgemäß spielen die Treffsicherheit eines Söldners und die Eigenschaften seiner Schußwaffe hierbei eine entscheidende Rolle. Dennoch kommen noch zahlreiche andere Faktoren ins Spiel. Wenn Sie beispielsweise einen von Santinos Männern durch Bäume hindurch oder fast bewußtlos auf dem Boden liegend treffen wollen, sind Ihre Aussichten auf einen erfolgreichen Treffer eher bescheiden. Genauigkeit ist von der Sicht, den eigenen Fähigkeiten und manchmal auch Glück abhängig (Man kann nie wissen, ob Ihr Geschoß sein Ziel nur dadurch getroffen hat, daß es von einem durch den Wind bewegten Zweig abgelenkt wurde).

JEMAND WIRD ANGESCHOSSEN
Wenn jemand angeschossen wurde, wird eine Zahl über dem betroffenen Gegner oder Söldner aufblinken. Wenn es sich um einen Söldner handelt, wird zusätzlich sein Portrait rot aufblitzen, und seine Gesundheit kann dadurch abnehmen. Ein Söldner, der zu viele Treffer oder auch nur einen einzigen tödlichen Treffer abbekommen hat, stirbt. In diesem Fall wird sein Portrait durch einen Totenschädel ersetzt. Treffer werden auf der nächsten Seite näher betrachtet (nach den Explosionen, die erfahrungsgemäß eine bedeutende Ursache für Treffer darstellen).

NACHLADEN
Wenn einem Söldner die Munition ausgeht, wird er augenblicklich nachladen. Falls er jedoch keine passende Munition mehr bei sich führt, wird er Sie darüber informieren.

BESCHÄDIGTE WAFFEN
Manchmal zeigen Waffen - besonders jene, die sich in einem schlechtem Zustand befinden - plötzlich Ladehemmung. Offensichtlich muß sich nun ein Mechaniker darum kümmern. In einigen Fällen, so sagt man, genügt es jedoch auch, einen weiteren Schuß abzufeuern, um das Problem zu lösen.

EXPLOSIONEN UND GIFTIGE GASE
Explosive Gegenstände sind für Söldner sehr gefährlich. Auch Santinos Männer finden diese ausgesprochen unterhaltsam. So kann es dazu kommen, daß Sie in eine Explosion oder giftige Gase hineinlaufen oder davor flüchten. Während bestimmte Gegenstände wie Gasmasken Sie vor giftigen Gasen schützen können (sofern Sie diese angelegt haben), kann eine plötzliche Explosion Sie, Ihr Team und die umgebende Fauna in die Luft werfen oder die Fischvorkommen in der Umgebung der Insel auslöschen. Der Schaden, den Ihre Söldner durch Explosionen und giftige Gase nehmen, hängt davon ab, wie nahe sie der Explosion sind, oder wie tödlich eine Explosion oder ein Gas ist und wie gut Sie davor geschützt sind.

GETROFFEN
Wieviel Schaden ein Söldner nimmt, hängt von einer Vielzahl verschiedener Faktoren ab. Falls Ihr Söldner beispielsweise eine kugelsichere Weste trägt, spürt er vielleicht den Aufprall des Geschosses, ohne daß dies besonderen Schaden zufolge hat. Oder falls Ihr Söldner mit seiner Super-Turbo-Hochleistungs-Elefantenzerstäuber-Pistole einen Gegner trifft, wird von diesem wohl kaum mehr als ein Napf französischer Zwiebelsuppe übrig bleiben.

Nach einem Treffer erleidet ein Mitglied des Teams einen Schaden, der teilweise durch medizinische Behandlung geheilt werden kann. Dieser Schaden wird gelb angezeigt und schädigt das Opfer zunehmend, wenn er nicht behandelt wird. Sollte seine Gesundheit unter 15 fallen, wird das Mitglied unbeweglich und es nähert sich der Bewußtlosigkeit.

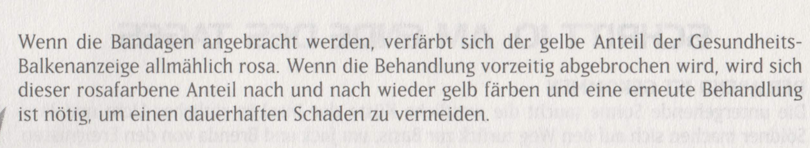
Beachten Sie, daß für jedes Unterschreiten dieser Marke dauerhaft ein Punkt abgezogen wird.

Naturgemäß kann das Opfer nicht mehr schießen oder sich fortbewegen, jedoch kann es sich weiterhin unterhalten und seinen Kameraden zuhören. Falls die Gesundheit eines Mitglieds unter 10 fällt, wird er oder sie bewußtlos werden und ein schwarzes Gitter erscheint über dem entsprechenden Portrait. Jeglicher Funkkontakt mit einem bewußtlosen Mitglied bricht ab und es wird im Spielfenster nicht mehr zu orten sein, außer es befindet sich im Sichtfeld eines anderen Mitglieds. Jedes bewußtlose Mitglied, das keine medizinische Behandlung erhält, durch die es wieder zu Bewußtsein kommt, wird vermutlich vor Ende des Tages sterben.

DOKTOR!
Wenn Mitglieder verwundet - oder sogar verwundet und bewußlos - sind, ist sofortige medizinische Hilfe nötig, um die Wunden zu versorgen und somit weiteren permanenten Schaden auszuschließen.

Jedes Mitglied mit einem Erste-Hilfe-Koffer kann im Gelände eine Wundbehandlung durchführen. Zunächst müssen Sie diese Ausrüstung in seiner oder ihrer primären Hand plazieren.

- Durch einen Klick mit der rechten Maustaste wird der "Erste-Hilfe"-Mauszeiger aktiviert.
- Durch einen anschließenden Mausklick mit der linken Maustaste wählen Sie das Mitglied, das eine medizinische Versorgung erhalten soll. Der Doktor wird sich neben dem verletzten Söldner niederlassen und die Behandlung beginnen. Wenn Sie den Doktor anklicken, wird er sich selbst behandeln.



Wenn die Bandagen angebracht werden, verfärbt sich der gelbe Anteil der Gesundheits-Balkenanzeige allmählich rosa. Wenn die Behandlung vorzeitig abgebrochen wird, wird sich dieser rosafarbene Anteil nach und nach wieder gelb färben und eine erneute Behandlung ist nötig, um einen dauerhaften Schaden zu vermeiden.

Während Sie diese Bandagen anlegen und sich um die Wunden kümmern, sollten Sie bedenken, daß der behandelnde und der verwundete Söldner ein leichtes Ziel für einen Angriff abgeben. Beide sind in diesem Fall beschäftigt und unbewaffnet.

VERLUSTE UNTER DEN ARBEITERN
Ihre Arbeiter, sowohl Zapfer als auch Wachen, sind dem gegnerischen Beschuß ausgesetzt... besonders dann, wenn sich Ihre Gruppe nicht in der Nähe aufhält, um sie zu beschützen. Wenn einige Zapfer getötet werden oder aus einem anderen Grund nicht arbeiten können, werden alle übrigen Zapfer versuchen, sich neu zu gruppieren und Gruppen von jeweils 3 Eingeborenen zu bilden, um dann ihre Arbeit fortzusetzen. Eine Gruppe Wachen kann dabei behilflich sein, die Verluste unter den Zapfern zu reduzieren.

DIE GESUNDHEIT DER WACHEN
Da Wachen unmittelbarer Gefahr ausgesetzt sind, berichtet Jagged Alliance Ihnen kontinuierlich über ihren Gesundheitszustand. Auf diese Art und Weise können Sie geschwächte Wachen durch gesunde Rekruten ersetzen. Bewegen Sie den Mauszeiger auf eine Wache, um etwas über ihren Gesundheitszustand zu erfahren, der die gesamte Bandbreite von kerngesund bis sterbend abdeckt.

DIE GESUNDHEIT DES GEGNERS
Falls Sie den Gesundheitszustand eines beliebigen Gegners erfahren wollen, müssen Sie lediglich den Mauszeiger auf diesen bewegen. Ebenso wie bei den Wachen informiert Jagged Alliance über den momentanen Zustand.

BEVOR SIE FERTIG ANKLICKEN
Bevor Sie Ihre Runde beenden und Santino und seine Leute zum Zug kommen lassen, sollten Sie sich vergewissern, daß Sie alles getan haben, was Sie wirklich tun wollten. Vielleicht hat jemand noch genug Punkte, um einen Schuß abzufeuern oder sich durch eine offene Tür einzuschleichen. Wenn Sie für das bereit sind, was auf Sie wartet, klicken Sie die Schaltfläche FERTIG an.

ÜBER SANTINO UND SEINE TRUPPEN
Santinos Mission verfolgt, ebenso wie Ihre, zwei Ziele; er will seinen Besitz erhalten und Jack und Brenda von der Insel vertreiben, indem er die Kontrolle über ihren Basissektor erlangt. Ähnlich Ihren Männern und Frauen besteht seine Truppe aus Individuen, die ihre sorgfältig geplanten Aktionen ausführen und keine Möglichkeit auslassen, Ihnen eine Hölle auf Erden zu bescheren.

Unter Santinos Kommando bewegen sie sich von Sektor zu Sektor und suchen Ihre Schwachpunkte, während sie die Fallow-Bäume wiederzuerlangen versuchen, die sie aufgeben mußten, als sie versuchten, Ihre Verbindung zum Heimatsektor zu unterbrechen. Sie lassen sich durch nichts aufhalten. Und bevor die Kampagne abgeschlossen ist, werden Sie die Auswirkungen von ihrem tödlichen Eifer zu spüren bekommen.

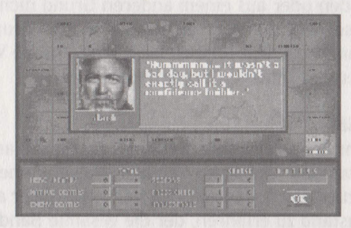
SCHRITT 10: AM ENDE DES TAGES

DER ABEND IST GEKOMMEN

Die untergehende Sonne taucht die westliche Küste der Insel in rötliches Licht und Ihre Söldner machen sich auf den Weg zurück zur Basis, um Jack und Brenda von den Ereignissen des Tages zu berichten. Ihre Arbeiter tragen den Saft, den sie den ganzen Tag über gesammelt haben, und Sie freuen sich auf die Fortschritte, die sie erzielt haben.

DER TAGESBERICHT - TEIL 1

Wenn Sie in der Basisstation eintreffen, begrüßt Sie Jack und gibt Ihnen eine (nicht immer objektive) Beurteilung Ihrer Fortschritte. Jack trifft Sie regelmäßig am Ende eines Tages, um mit Ihnen Ihre Aktivitäten zu diskutieren und Sie über aktuelle Geschehnisse zu informieren.



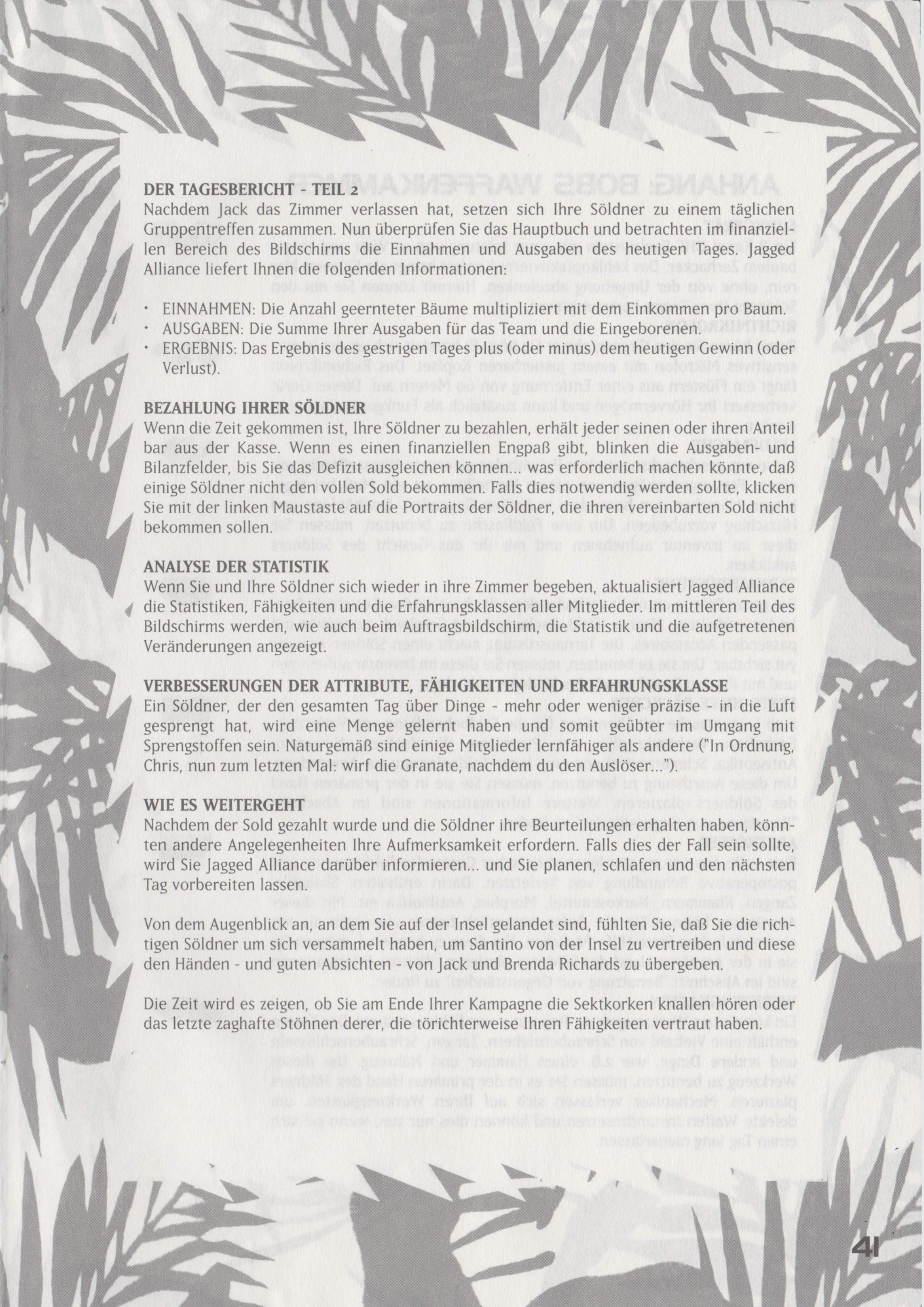
Tagesbericht und Gesamtstatistik

Während Jack mit Ihnen spricht, können Sie sich das Ergebnis dieses Tages und eine Gesamtstatistik näher ansehen:

- VERLUSTE SÖLDNER: Die Anzahl der Söldner, die Sie auf eine Reise ohne Wiederkehr geschickt haben.
- VERLUSTE EINGEBORENE: Die Eingeborenen, die verstorben sind, während sie in Ihren Diensten standen.
- VERLUSTE GEGNER: Die Anzahl der Männer in Santinos Diensten, die sich nicht mehr am Strand von Metavira sonnen können.
- SEKTOREN: Die erste Zahl ist die Anzahl der Sektoren unter Ihrer Kontrolle. Die zweite Zahl gibt die Veränderung gegenüber dem vorherigen Tag an.
- BAUMBESTAND: Ein echter Indikator für Ihr finanzielles Wohlergehen. Die erste Zahl ist die Anzahl der Bäume, die Sie am Ende des Tages besitzen. Die zweite Zahl gibt die Veränderung gegenüber dem vorherigen Tag an.
- ERNTEBEREIT: Die Anzahl der Bäume, von denen geerntet werden kann. Die zweite Zahl gibt die Veränderung gegenüber dem vorherigen Tag an.
- BEURTEILUNG: Basierend auf Ihrem Tageserfolg beurteilt Jack Ihre Fortschritte. Vergessen Sie nicht, daß er Ihr Arbeitgeber ist.

NACHDENKEN ÜBER IHRE AKTIONEN

Ihre Gruppe steht vor dem Kartenbildschirm wie ein Anfänger eines Fußball-Trainingslagers. Sie sehen zu, wie die Schlachten des heutigen Tages noch einmal durchgespielt werden. Man macht sich Notizen, während Sie Ihren Doktor kritisieren, weil er zu langsam war. Jack ist auch anwesend und hofft, daß Sie Dinge entdeckt haben, die Sie in Zukunft besser machen werden und feiert unter Umständen mit Ihnen einen erfolgreichen Tag.



DER TAGESBERICHT - TEIL 2
Nachdem Jack das Zimmer verlassen hat, setzen sich Ihre Söldner zu einem täglichen Gruppentreffen zusammen. Nun überprüfen Sie das Hauptbuch und betrachten im finanziellen Bereich des Bildschirms die Einnahmen und Ausgaben des heutigen Tages. Jagged Alliance liefert Ihnen die folgenden Informationen:

- EINNAHMEN: Die Anzahl geernteter Bäume multipliziert mit dem Einkommen pro Baum.
- AUSGABEN: Die Summe Ihrer Ausgaben für das Team und die Eingeborenen.
- ERGEBNIS: Das Ergebnis des gestrigen Tages plus (oder minus) dem heutigen Gewinn (oder Verlust).

BEZAHLUNG IHRER SÖLDNER
Wenn die Zeit gekommen ist, Ihre Söldner zu bezahlen, erhält jeder seinen oder ihren Anteil bar aus der Kasse. Wenn es einen finanziellen Engpaß gibt, blinken die Ausgaben- und Bilanzfelder, bis Sie das Defizit ausgleichen können... was erforderlich machen könnte, daß einige Söldner nicht den vollen Sold bekommen. Falls dies notwendig werden sollte, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Portraits der Söldner, die ihren vereinbarten Sold nicht bekommen sollen.

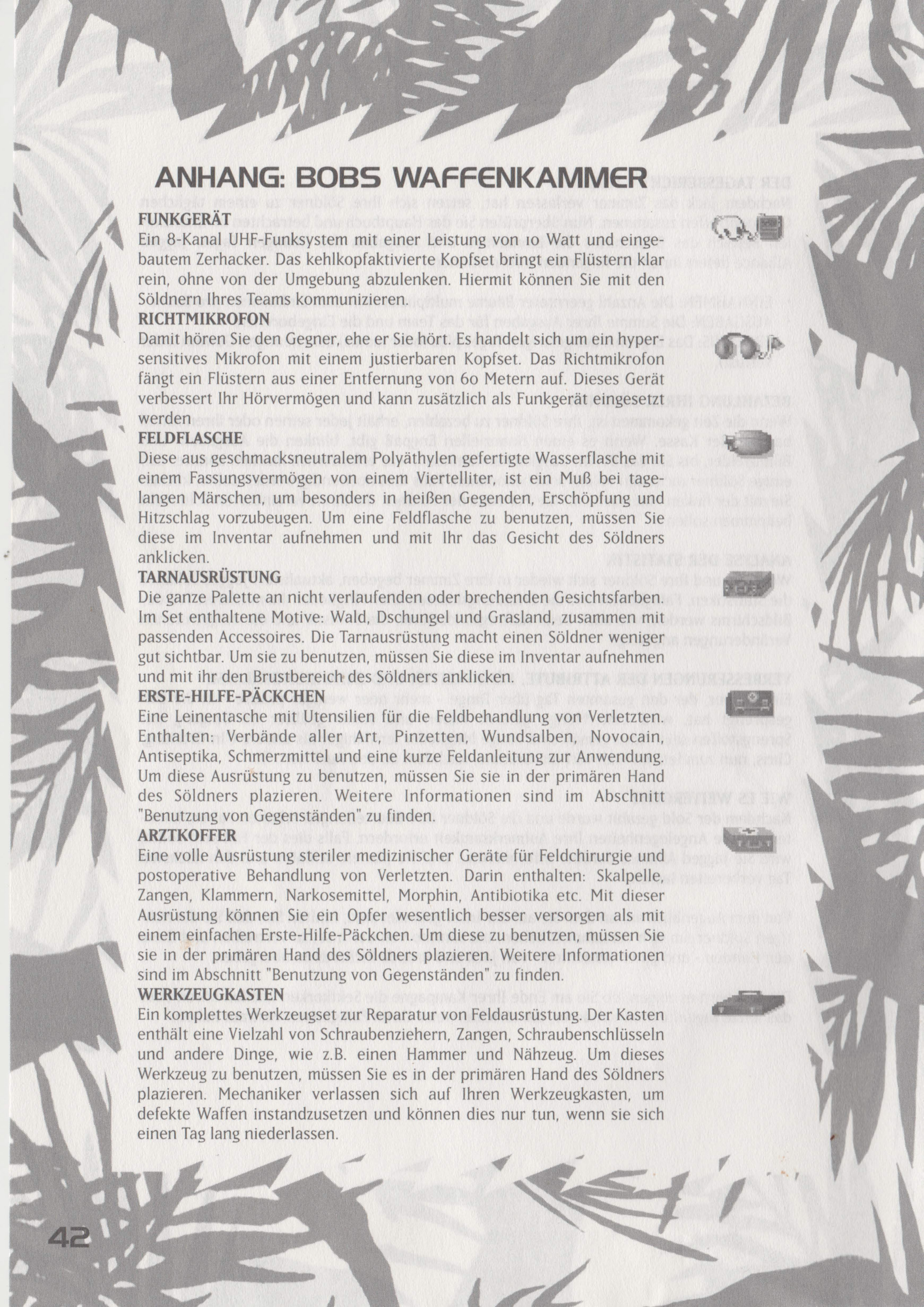
ANALYSE DER STATISTIK
Wenn Sie und Ihre Söldner sich wieder in ihre Zimmer begeben, aktualisiert Jagged Alliance die Statistiken, Fähigkeiten und die Erfahrungsklassen aller Mitglieder. Im mittleren Teil des Bildschirms werden, wie auch beim Auftragsbildschirm, die Statistik und die aufgetretenen Veränderungen angezeigt.

VERBESSERUNGEN DER ATTRIBUTE, FÄHIGKEITEN UND ERFAHRUNGSKLASSE
Ein Söldner, der den gesamten Tag über Dinge - mehr oder weniger präzise - in die Luft gesprengt hat, wird eine Menge gelernt haben und somit geübter im Umgang mit Sprengstoffen sein. Naturgemäß sind einige Mitglieder lernfähiger als andere ("In Ordnung, Chris, nun zum letzten Mal: wirf die Granate, nachdem du den Auslöser...").

WIE ES WEITERGEHT
Nachdem der Sold gezahlt wurde und die Söldner ihre Beurteilungen erhalten haben, könnten andere Angelegenheiten Ihre Aufmerksamkeit erfordern. Falls dies der Fall sein sollte, wird Sie Jagged Alliance darüber informieren... und Sie planen, schlafen und den nächsten Tag vorbereiten lassen.

Von dem Augenblick an, an dem Sie auf der Insel gelandet sind, fühlten Sie, daß Sie die richtigen Söldner um sich versammelt haben, um Santino von der Insel zu vertreiben und diese den Händen - und guten Absichten - von Jack und Brenda Richards zu übergeben.

Die Zeit wird es zeigen, ob Sie am Ende Ihrer Kampagne die Sektkorken knallen hören oder das letzte zaghafte Stöhnen derer, die törichterweise Ihren Fähigkeiten vertraut haben.



ANHANG: BOBS WAFFENKAMMER

FUNKGERÄT
Ein 8-Kanal UHF-Funksystem mit einer Leistung von 10 Watt und eingebautem Zerhacker. Das kehlkopfaktivierte Kopfset bringt ein Flüstern klar rein, ohne von der Umgebung abzulenken. Hiermit können Sie mit den Söldnern Ihres Teams kommunizieren.

RICHTMIKROFON
Damit hören Sie den Gegner, ehe er Sie hört. Es handelt sich um ein hypersensitives Mikrofon mit einem justierbaren Kopfset. Das Richtmikrofon fängt ein Flüstern aus einer Entfernung von 60 Metern auf. Dieses Gerät verbessert Ihr Hörvermögen und kann zusätzlich als Funkgerät eingesetzt werden

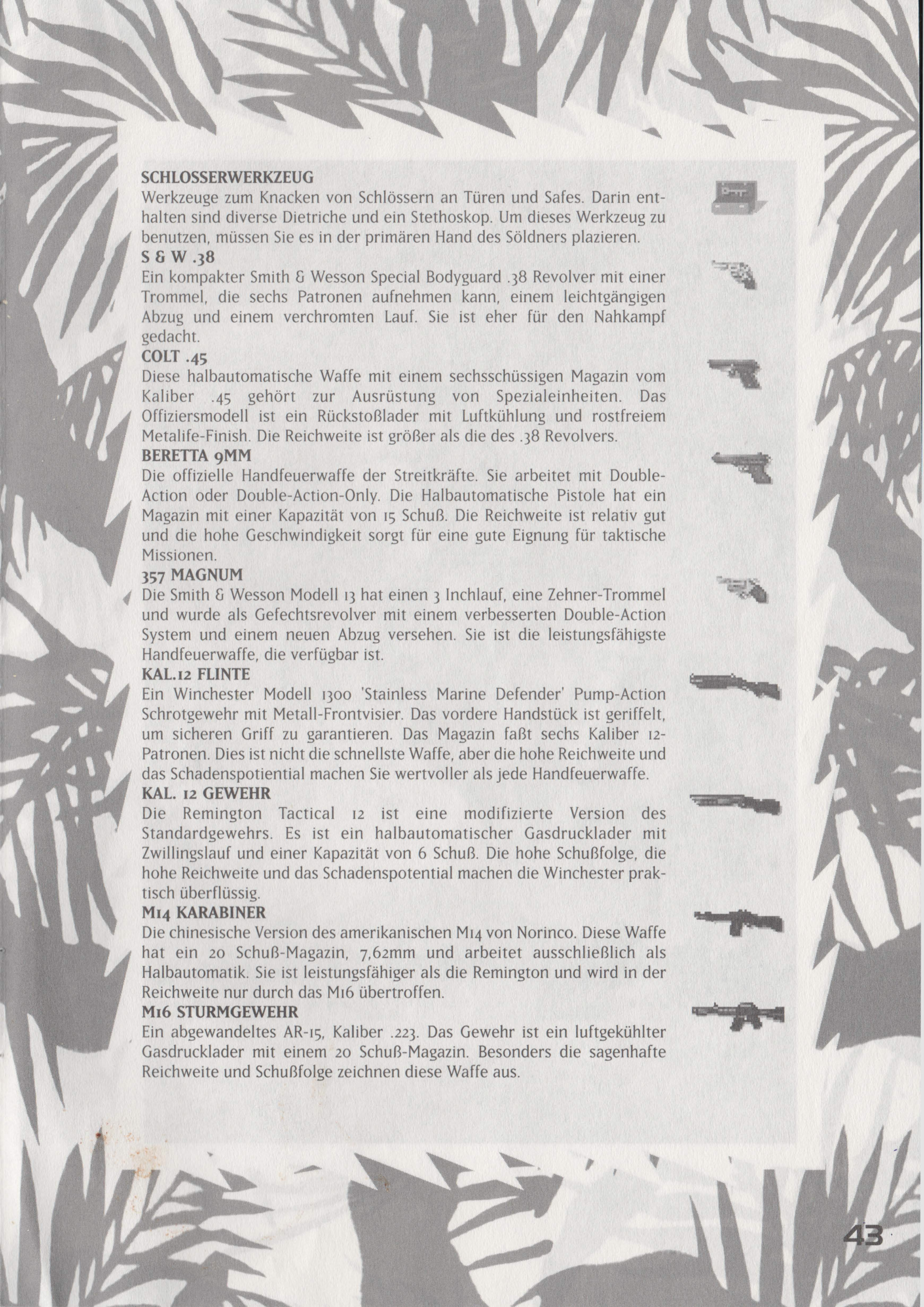
FELDFLASCHE
Diese aus geschmacksneutralem Polyäthylen gefertigte Wasserflasche mit einem Fassungsvermögen von einem Viertelliter, ist ein Muß bei tagelangen Märschen, um besonders in heißen Gegenden, Erschöpfung und Hitzschlag vorzubeugen. Um eine Feldflasche zu benutzen, müssen Sie diese im Inventar aufnehmen und mit Ihr das Gesicht des Söldners anklicken.

TARNAUSRÜSTUNG
Die ganze Palette an nicht verlaufenden oder brechenden Gesichtsfarben. Im Set enthaltene Motive: Wald, Dschungel und Grasland, zusammen mit passenden Accessoires. Die Tarnausrüstung macht einen Söldner weniger gut sichtbar. Um sie zu benutzen, müssen Sie diese im Inventar aufnehmen und mit ihr den Brustbereich des Söldners anklicken.

ERSTE-HILFE-PÄCKCHEN
Eine Leinentasche mit Utensilien für die Feldbehandlung von Verletzten. Enthalten: Verbände aller Art, Pinzetten, Wundsalben, Novocain, Antiseptika, Schmerzmittel und eine kurze Feldanleitung zur Anwendung. Um diese Ausrüstung zu benutzen, müssen Sie sie in der primären Hand des Söldners plazieren. Weitere Informationen sind im Abschnitt "Benutzung von Gegenständen" zu finden.

ARZTKOFFER
Eine volle Ausrüstung steriler medizinischer Geräte für Feldchirurgie und postoperative Behandlung von Verletzten. Darin enthalten: Skalpelle, Zangen, Klammern, Narkosemittel, Morphin, Antibiotika etc. Mit dieser Ausrüstung können Sie ein Opfer wesentlich besser versorgen als mit einem einfachen Erste-Hilfe-Päckchen. Um diese zu benutzen, müssen Sie sie in der primären Hand des Söldners plazieren. Weitere Informationen sind im Abschnitt "Benutzung von Gegenständen" zu finden.

WERKZEUGKASTEN
Ein komplettes Werkzeugset zur Reparatur von Feldausrüstung. Der Kasten enthält eine Vielzahl von Schraubenziehern, Zangen, Schraubenschlüsseln und andere Dinge, wie z.B. einen Hammer und Nähzeug. Um dieses Werkzeug zu benutzen, müssen Sie es in der primären Hand des Söldners plazieren. Mechaniker verlassen sich auf Ihren Werkzeugkasten, um defekte Waffen instandzusetzen und können dies nur tun, wenn sie sich einen Tag lang niederlassen.



SCHLOSSERWERKZEUG
Werkzeuge zum Knacken von Schlössern an Türen und Safes. Darin enthalten sind diverse Dietriche und ein Stethoskop. Um dieses Werkzeug zu benutzen, müssen Sie es in der primären Hand des Söldners plazieren.

S & W .38
Ein kompakter Smith & Wesson Special Bodyguard .38 Revolver mit einer Trommel, die sechs Patronen aufnehmen kann, einem leichtgängigen Abzug und einem verchromten Lauf. Sie ist eher für den Nahkampf gedacht.

COLT .45
Diese halbautomatische Waffe mit einem sechsschüssigen Magazin vom Kaliber .45 gehört zur Ausrüstung von Spezialeinheiten. Das Offiziersmodell ist ein Rückstoßlader mit Luftkühlung und rostfreiem Metalife-Finish. Die Reichweite ist größer als die des .38 Revolvers.

BERETTA 9MM
Die offizielle Handfeuerwaffe der Streitkräfte. Sie arbeitet mit Double-Action oder Double-Action-Only. Die Halbautomatische Pistole hat ein Magazin mit einer Kapazität von 15 Schuß. Die Reichweite ist relativ gut und die hohe Geschwindigkeit sorgt für eine gute Eignung für taktische Missionen.

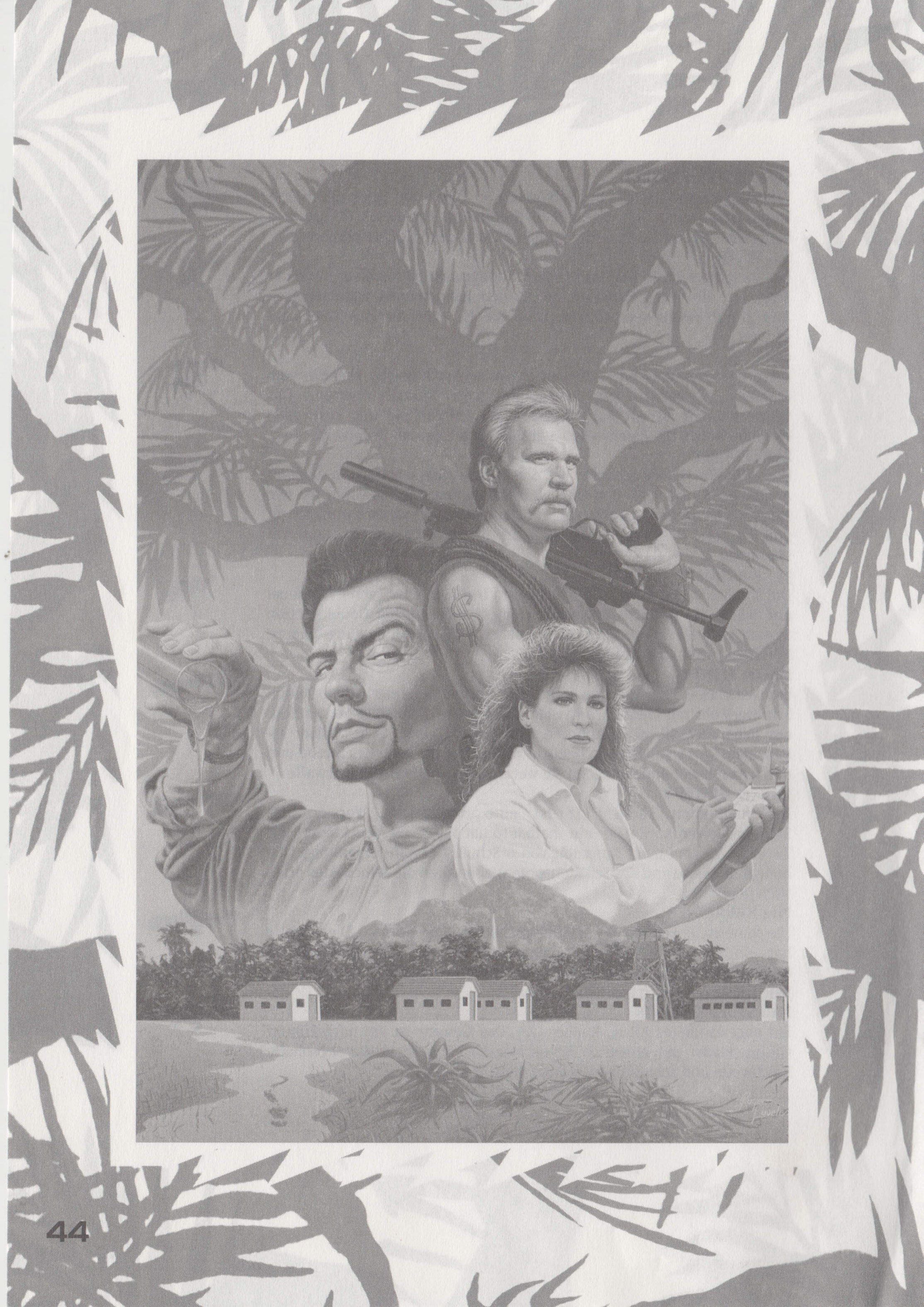
357 MAGNUM
Die Smith & Wesson Modell 13 hat einen 3 Inchlauf, eine Zehner-Trommel und wurde als Gefechtsrevolver mit einem verbesserten Double-Action System und einem neuen Abzug versehen. Sie ist die leistungsfähigste Handfeuerwaffe, die verfügbar ist.

KAL.12 FLINTE
Ein Winchester Modell 1300 'Stainless Marine Defender' Pump-Action Schrotgewehr mit Metall-Frontvisier. Das vordere Handstück ist geriffelt, um sicheren Griff zu garantieren. Das Magazin faßt sechs Kaliber 12-Patronen. Dies ist nicht die schnellste Waffe, aber die hohe Reichweite und das Schadenspotiential machen Sie wertvoller als jede Handfeuerwaffe.

KAL. 12 GEWEHR
Die Remington Tactical 12 ist eine modifizierte Version des Standardgewehrs. Es ist ein halbautomatischer Gasdrucklader mit Zwillingslauf und einer Kapazität von 6 Schuß. Die hohe Schußfolge, die hohe Reichweite und das Schadenspotential machen die Winchester praktisch überflüssig.

M14 KARABINER
Die chinesische Version des amerikanischen M14 von Norinco. Diese Waffe hat ein 20 Schuß-Magazin, 7,62mm und arbeitet ausschließlich als Halbautomatik. Sie ist leistungsfähiger als die Remington und wird in der Reichweite nur durch das M16 übertroffen.

M16 STURMGEWEHR
Ein abgewandeltes AR-15, Kaliber .223. Das Gewehr ist ein luftgekühlter Gasdrucklader mit einem 20 Schuß-Magazin. Besonders die sagenhafte Reichweite und Schußfolge zeichnen diese Waffe aus.





ANHANG: PERSÖNLICHKEITSPROFILE

DR. MARK "DIE NADEL" KRANHUIM
Doktor Mark Kranhuim hat in unzähligen Einsätzen die Verletzten versorgt. Seinem medizinischen Wissen ist zu verdanken, daß er zwei Mitglieder der I.V.S. wieder ins Leben zurückholen konnte. Durch eine Abweichung seines rechten Auges wird aus ihm allerdings nie ein guter Schütze werden.

GARY ROACHBURN
Gary ist ein neues Mitglied der I.V.S.. Ein weiterer Sproß aus der Familie der Roachburns, bei denen das Söldnerleben zur Familientradition gehört. Wie schon sein Vater Colonel Leon Roachburn, kann auch Gary fast alle Informationen über die Gedanken und Absichten aller Mitglieder seines Teams liefern.

SAMUEL GARVER
Samuel Garver ist ein Mitglied mit gutem Ruf. Er wuchs im Elend des Tiefen Südens auf und erwarb sich den Ruf eines der meistgefragtesten und erfahrensten Soldaten. Für einen Mann seines Alters ist er in bewundernswert guter gesundheitlicher Verfassung.

GLEN "BOSS" HATCHET
Boss Hatchet hat auf der Suche nach regelmäßiger Bezahlung bereits die ganze Welt bereist. Er gehört zu den Söldnern mit gehobenen Ansprüchen und hat als solcher unsere Kunden mit seinen Talenten und seiner Fähigkeit, das Unmögliche möglich zu machen, mehr als zufriedengestellt.

LESLEY "SMOKE" PETERSON
Smoke Peterson wurde erst neulich wieder von einem anderen Mitglied beschuldigt, Sprengzünder zu knapp einzustellen. Obwohl die I.V.S. alles unternommen hat, solche Witzbolde aus ihren Reihen zu entfernen, ist zu bedenken, daß es nur wenige gibt, die so gut mit Sprengstoff umgehen können.

JIMMY UPTON
Jimmy Upton gehört erst seit kurzem zur Söldnerszene, was wir den Justizbehörden des Staates Ohio zu verdanken haben. Als gelernter Schlosser kommt er überall hinein und auch wieder heraus. Upton kann nicht in Staaten eingesetzt werden, die ein Auslieferungsabkommen mit den USA haben.



DR. AHMAD "DOC" KOOLHAN

Doc Koolhan hat seine Erfahrung in Kampfgebieten beim Roten Kreuz, dem Roten Halbmond und als Mediziner bei der A.I.M gemacht. Obwohl seine Fähigkeiten im Umgang mit Schußwaffen noch immer zu wünschen übrig lassen, haben sie sich im Laufe seiner letzten Gefechtseinsätze erheblich verbessert.

WINK E. DINKERSON

Wink Dinkerson ist ein freier Mitarbeiter der I.V.S. und war früher Werfer in der Baseball Oberliga. Er hat seine gegebenen Talente jahrelang in den Dienst unserer Kunden gestellt. Obwohl er noch immer schlecht zielt, ist er bei jedem Einsatz zu gebrauchen, da er wie ein Spieler auf den geeigneten Moment wartet.

MARY BETH WILKENS

Mary Beth Wilkens ist ein relativ neuer Rekrut und ist auf der Suche nach der Gelegenheit, sich zu beweisen. Ihre bisherigen Ergebnisse waren zwar keine Glanzleistungen, aber sie lernt schnell, ist eine Draufgängerin und verfügt über medizinisches Grundwissen. Sie hat keine Bedenken, Teamkameraden zu sabotieren.

RUDY "LUCHS" ROBERTS

Rudy Roberts hat in vielen Einsätzen bewiesen, daß er in der Lage ist, aus großer Distanz auch das kleinste Ziel zu treffen. Wie er lächelnd erklärt, verbringt er seine Freizeit am liebsten damit, bedrohte Tierarten ausfindig zu machen... und ihnen nachzustellen!

BUD HELLAR

Bud Hellar sehnt sich danach, im Management mitmischen zu können und ist seit jeher ein Speichellecker. Wenn Du wissen willst, was Deine Leute über Dich denken, frage einfach nur Bud. Als Verteidiger des "großen Mannes" hat er jahrelang für die Freiheit von Firmenlogos gekämpft.

VICTORIA WATERS

Zweifellos ist Victoria Waters die beste Söldnerin der I.V.S.. Sie trifft und terminiert ihr Ziel mit tödlicher Präzision, verfügt über Erfahrungen, auf die jeder Söldner stolz wäre und erledigt ihre Arbeit am besten mit bloßen Händen. Sie trainiert ihr Können, indem sie den 64er Chevy ihres Vaters restauriert.

LARRY ROACHBURN

Larry Roachburn befindet sich noch in der Probezeit, genießt bereits etwas Respekt als Sprengstoff-Experte und ist ein Überlebender der C.I.A./L.S.D. Zeit. Wenn er sich nicht im Einsatz befindet, stellt er weltweit seinen Körper verrückten Entwicklern der Pharma-Industrie zur Verfügung.



ED "DAS OHR" STOCKWELL
Ed Stockwell ist ein langjähriges Mitglied der I.V.S. und daher hängt seine Loyalität sehr stark von der Unterschrift auf seinem Scheck ab. Sein Können umfaßt alle Gebiete, aber er ist auf keinem ein Meister. Ed bietet zu einem annehmbaren Preis seine Vielseitigkeit und alle Informationen, die er bekommt.

MURRAY "MOSES" EBSTERN
Murray Ebstern ist schon sehr lange bei der I.V.S.. Bisher erbrachte er sehr gute und exzellente Leistungen. Seit kurzem läßt aber seine Gesundheit zu wünschen übrig und die Fähigkeiten seines Gedächtnisses lassen auch nach, weshalb er heute nur noch als einigermaßen gut eingestuft wird.

PATRICK "SCHRAUBE" PHILLIPS
Patrick Phillips ist ein Mann mit nicht alltäglichen Ansichten. Die Organisation hat ihn hauptsächlich wegen seiner Fähigkeit, Schußwaffen zu reparieren, angeheuert. Obwohl Geduld nicht zu seinen Stärken zählt, wurde ihm neulich das "Stalkers Cross" für unbarmherzige Beharrlichkeit verliehen.

HELMUT GRUNTHER
Helmut Grunther ist ein junger Aufsteiger auf dem Söldner-Markt. Es gefällt ihm, an vorderster Front zu stehen und er wartet darauf, diesem gnadenlosen Milieu in naher Zukunft sein Siegel aufzudrücken. Was ihm natürlich nur gelingen wird, wenn ihm das Milieu nicht zuvorkommt.

RUSSEL HUNTER
Russel Hunter hat vom Feuerwerk in einem Filmpark in Ohio bis zu Sprengungen in Südostasien die gesamte Welt des Sprengstoffs kennengelernt. Da er einer unserer zuverlässigeren Sprengstoff-Experten ist, wird sehr oft nach ihm verlangt, wofür er im Gegenzug allerdings auch sehr viel verlangt.

IVAN DOLVITH
Ivan Dolvith war einst Major der Roten Armee und ist erst seit kurzem Mitglied der I.V.S.. Im Laufe der Zeit hat sich seine Gesinnung, wie die seines Landes, von "Töten für Lenin" zu "Sterben für einen Lincoln" gewandelt. Im Gegensatz zu seinem Vaterland scheint Ivan dabei allerdings erfolgreicher zu sein!

DR. BERNIE GROBSCHNITT
Doktor Bernie Grobschnitt ist seit mehr als fünf Jahren für die Behandlung der Verletzten und die Durchführung der jährlichen gesundheitlichen Untersuchung der Mitglieder der I.V.S. verantwortlich. Seine Operations- und Untersuchungsmethoden sind ... nun ja ... zeitlos!



RUBEN, DER GRAUSAME

Ruben, der Grausame, wird Neulingen am besten durch seinen Spitznamen beschrieben. Er wird der Grausame genannt, weil er sich von seiner gesamten Familie getrennt hat - mit einer schnurlosen Heckenschere, und der äußerst Grausame, weil er die Energiezellen der Schere während der Tat zweimal wiederaufgeladen hat!

MURRAY "PAPS" MCGILLICUTTY

Murray McGillicutty ist bei der I.V.S., seit sie gegründet wurde. Er ist einer der ältesten noch lebenden aktiven Söldner. Seine Schauermärchen über prähistorische Kriege und seine Fähigkeit, dem Tod ein Schnippchen zu schlagen, haben ihm unter den jüngeren Mitgliedern einen mystischen Ruf eingebracht.

COL. LEO KELLY

Colonel Leo Kelly ist ein Veteran des Nordeuropa-Konflikts. Er kann als Söldner der Söldner betrachtet werden, hat schon zwei Jahre als Leibwächter für Michael Jackson gearbeitet und bei drei Chuck Norris-Filmen als technischer Berater mitgewirkt.

TEX R. COLBURN

Tex R. Colburn ist erst neulich aus den Weiten Tokios zur I.V.S. gestoßen. Dieser asiatische Möchtegern-Cowboy ist noch sehr unerfahren, scheint aber schnell lernfähig zu sein. Trotzdem wirst Du Dich mit einigen billigen Klischees aus billigen Italo-Western abfinden müssen.

FIDEL DAHAN

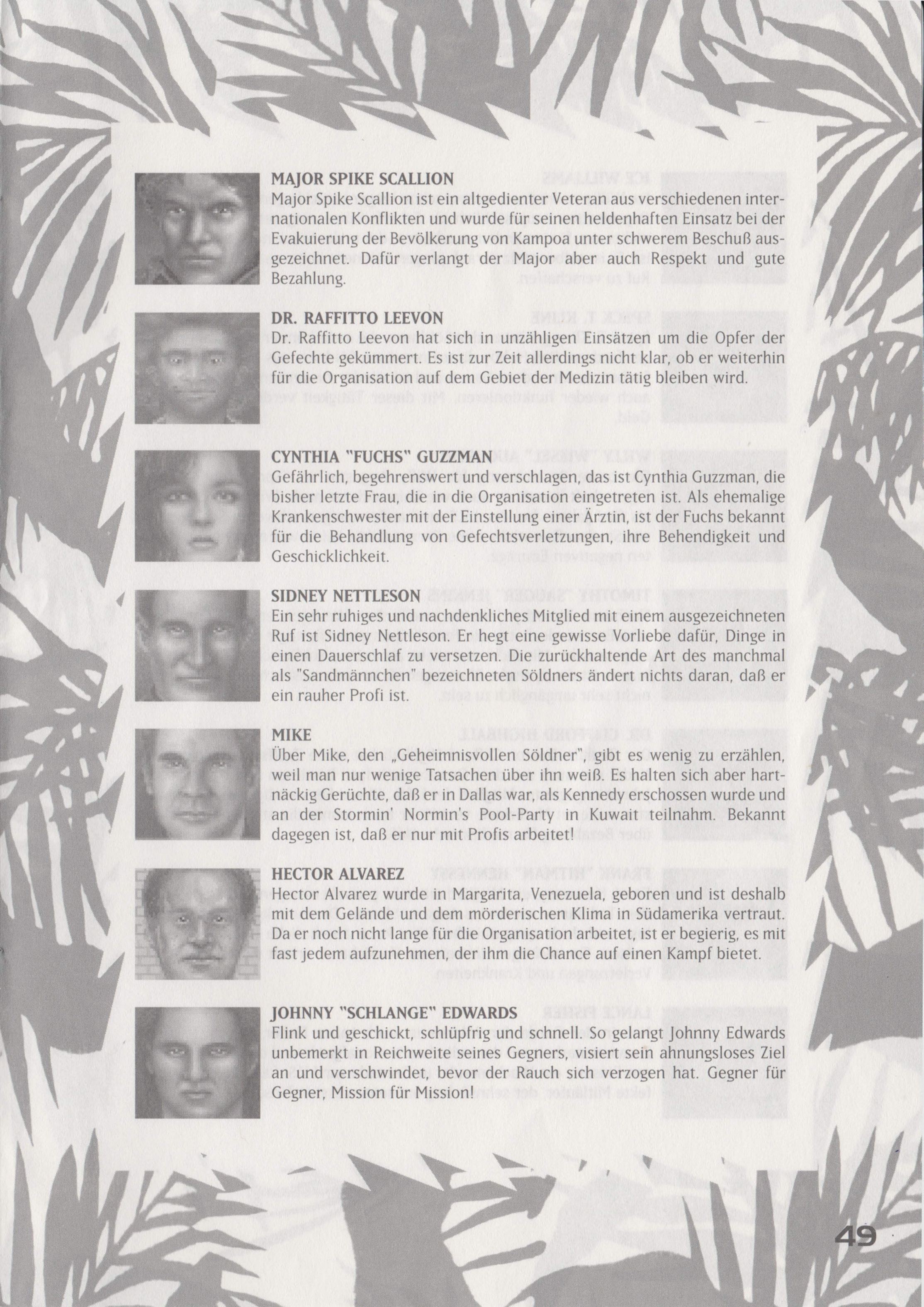
Der unzähmbare Fidel Dahan wurde für dieses Geschäft geboren. Er geht ungezwungen mit Schußwaffen und Sprengstoff um und wird wegen seiner Beteiligung an der Cancun-Katastrophe per weltweitem Haftbefehl gesucht, ist aber den Organisationen, die nach ihm fahnden, immer einen Schritt voraus.

HURL E. CUTTER

In der kurzen Zeit, seit Hurl E. Cutter bei der I.V.S. ist, hat er vertrauliche Einblicke in die medizinischen Unterlagen erlangt und verfügt über sehr viele vertrauliche interne Informationen. Er ist zwar kerngesund, aber dieser geschwätzige Söldner kann sein Plappermaul einfach nicht halten.

BIFF APSCOTT

Biff Apscott ist ein widerwilliger, nervöser Söldner und er ist noch immer damit beschäftigt, Gedanken an seine schlechte Kindheit und seine gehässige Mutter zu verdrängen. Er hat bisher erst an einem kurzen Einsatz teilgenommen und benötigt noch viel Geduld, Verständnis und entkoffeinierten Kaffee.



MAJOR SPIKE SCALLION
Major Spike Scallion ist ein altgedienter Veteran aus verschiedenen internationalen Konflikten und wurde für seinen heldenhaften Einsatz bei der Evakuierung der Bevölkerung von Kampoa unter schwerem Beschuß ausgezeichnet. Dafür verlangt der Major aber auch Respekt und gute Bezahlung.

DR. RAFFITTO LEEVON
Dr. Raffitto Leevon hat sich in unzähligen Einsätzen um die Opfer der Gefechte gekümmert. Es ist zur Zeit allerdings nicht klar, ob er weiterhin für die Organisation auf dem Gebiet der Medizin tätig bleiben wird.

CYNTHIA "FUCHS" GUZZMAN
Gefährlich, begehrenswert und verschlagen, das ist Cynthia Guzzman, die bisher letzte Frau, die in die Organisation eingetreten ist. Als ehemalige Krankenschwester mit der Einstellung einer Ärztin, ist der Fuchs bekannt für die Behandlung von Gefechtsverletzungen, ihre Behendigkeit und Geschicklichkeit.

SIDNEY NETTLESON
Ein sehr ruhiges und nachdenkliches Mitglied mit einem ausgezeichneten Ruf ist Sidney Nettleson. Er hegt eine gewisse Vorliebe dafür, Dinge in einen Dauerschlaf zu versetzen. Die zurückhaltende Art des manchmal als "Sandmännchen" bezeichneten Söldners ändert nichts daran, daß er ein rauher Profi ist.

MIKE
Über Mike, den „Geheimnisvollen Söldner", gibt es wenig zu erzählen, weil man nur wenige Tatsachen über ihn weiß. Es halten sich aber hartnäckig Gerüchte, daß er in Dallas war, als Kennedy erschossen wurde und an der Stormin' Normin's Pool-Party in Kuwait teilnahm. Bekannt dagegen ist, daß er nur mit Profis arbeitet!

HECTOR ALVAREZ
Hector Alvarez wurde in Margarita, Venezuela, geboren und ist deshalb mit dem Gelände und dem mörderischen Klima in Südamerika vertraut. Da er noch nicht lange für die Organisation arbeitet, ist er begierig, es mit fast jedem aufzunehmen, der ihm die Chance auf einen Kampf bietet.

JOHNNY "SCHLANGE" EDWARDS
Flink und geschickt, schlüpfrig und schnell. So gelangt Johnny Edwards unbemerkt in Reichweite seines Gegners, visiert sein ahnungsloses Ziel an und verschwindet, bevor der Rauch sich verzogen hat. Gegner für Gegner, Mission für Mission!



ICE WILLIAMS
Ice Williams wird seit seinem schon länger zurückliegenden Eintritt in die Organisation hauptsächlich als Scharfschütze eingesetzt. Es macht ihm nichts aus, für jemanden zu arbeiten, der in der Szene noch nicht bekannt ist. Er ist selber stolz darauf, jungen Söldnern dabei zu helfen, sich einen Ruf zu verschaffen.

SPECK T. KLINE
Speck T. Kline gehört zu den Söldnern, die mehr können, dafür aber weniger fordern. Das Hobby dieses nervösen Söldners aus Manhattan ist es, Sachen auseinanderzubauen und so wieder zusammenzusetzen, daß sie auch wieder funktionieren. Mit dieser Tätigkeit verdient er auch sein Geld.

WILLY "WIESEL" AUGUSTIN
Die beste Bezeichnung für Willy Augustin ist "Sprachrohr". Dieser Eigenschaft kommt er auch wie kein anderer nach. Wiesel ist seit mehr als fünf Jahren bei der I.V.S. und außer einigen schweren Schlägereien mit Stockwells enthält seine Personalakte keine weiteren nennenswerten negativen Einträge.

TIMOTHY "SAUGER" JENKINS
Nachdem Timothy Jenkins zweifacher Weltmeister im Tontaubenschießen wurde, hat er die Tonscheiben gegen bewegte und lebende Ziele eingetauscht. Mit nicht viel mehr als seinen soldatischen Pflichten vor Augen, ist der zynische Blutsauger oft zu enthusiastisch und hat den Ruf, nicht sehr umgänglich zu sein.

DR. CLIFFORD HIGHBALL
Der flexible Doktor Clifford Highball hat seine Treffsicherheit mit der Nadel wie auch mit dem Gewehr mehrfach bewiesen und ist seit sechs Jahren engagiertes Mitglied der I.V.S.. Obwohl er wendiger ist als die meisten anderen Mediziner, vertritt er noch immer die strengen Ansichten über Bezahlung für medizinische Hilfe.

FRANK "HITMAN" HENNESSY
Frank Hennessy, ein Mitglied mit sehr guten Leistungen, hat keine Angst, dem Tod immer wieder ins Auge zu blicken. Der zurückgezogene, humorlose und doch sympathische Killer kann ansehnliche Leistungen nachweisen. Ein wichtiger Hinweis zur Vorsicht: er erholt sich schlecht von Verletzungen und Krankheiten.

LANCE FISHER
Neu in der Garde der Söldner ist auch Lance Fisher, der nach kurzer Zusammenarbeit mit der indischen Nationalgarde und einem noch kürzeren Einsatz, ein Wochenende, in Grenada zur I.V.S. kam. Er ist der perfekte Mitläufer, der sehnsüchtig auf seinen ersten Einsatz wartet.



DR. MARGARET TRAMMEL
Doktor Margaret "Stella" Trammel war die erste Frau im Dienst der I.V.S. Ihre medizinische Ausbildung finanzierte sie als Söldner in den Frühjahrs- und Sommerferien. Heute praktiziert sie als Söldner-Ärztin, ohne die verbreiteten Einstellungen normaler Mediziner zu teilen.

DR. ELI SUMMERS
Doktor Eli Summers ist seit über sieben Jahren ein engagiertes Mitglied der I.V.S.. Er ist zwar ein hoffnungslos schlechter Schütze, hat aber an einigen der verheerendsten Einsätzen teilgenommen, nur um sich ohne langes Zögern direkt für den nächsten Einsatz zu melden.

ELROY B. TOLKEN
Elroy B. Tolken war eine der Schlüsselpersonen im Watergate Hotel, als Senator Gordon und seine Gefolgsleute aufflogen. Nachdem er als letzter von allen Verurteilten seine Zeit abgesessen hatte, ging er zur I.V.S., wo es seitdem keinen Konflikt mehr zwischen seiner Arbeit und dem Gesetz gab.

PETER "WOLF" SANDERSON
Peter Sanderson, passenderweise auch "Wolf" genannt, hat in den letzten vier Jahren als Mitglied der I.V.S. viele Gegner erledigt und umfassende Erfahrungen auf allen für Söldner wichtigen Gebieten gesammelt. Er hat den Ruf eines zuverlässigen Profis.

BRUCE "SCHIZO" BONNER
Bruce Bonner wandert schon seit seiner Jugend auf einem schmalen Grat zwischen der Realität und dämonischen Phantasien. Die Frage, ob er weiterhin in der Organisation bleiben soll, brachte viele unterschiedliche Meinungen hervor. Gute Sprengstoff-Experten wie er sind allerdings schwer zu finden.

WALTER YUNTZ
Walter Yuntz ist nun lange genug bei der I.V.S., um Fortschritte im Umgang mit Schußwaffen zu zeigen. Was er aber wohl aufgrund einiger Augenprobleme nicht geschafft hat. In der Zeit, die ihm noch bei der Organisation bleibt, sollte er sein Können auf anderen Gebieten einsetzen.

KIRK "STATIC" STEVENSON
Der gelassene Kirk Stevenson ist schon lange bei der I.V.S. und kann beachtliche Erfahrungen und Bezahlungen vorweisen. "Static" ist ein guter Schütze und ein Zauberer der Technik, der als solcher mehrere Jahre als leitender Toningenieur bei der nie endenden Grateful Dead-Tournee arbeitete.



HERMAN "SCHNECKE" REGENTS
Wie schon sein Spitzname sagt, ist es unvorstellbar, daß Herman Regents eines unserer beweglichsten Mitglieder ist. Trotzdem ist er eines der schnellsten. Er hat an vielen Einsätzen in Nordafrika teilgenommen und war ein hochdekoriertes Mitglied der Polizei von Chicago.

CORP. LEN ANDERSON
Len Anderson kämpft seit seiner Jugend für Wahrheit und Gerechtigkeit. Seine Bezahlung scheint überzogen, aber als ehemaliges Mitglied der Green Berets und langjähriges Mitglied der I.V.S. hat er außergewöhnliche Fähigkeiten entwickelt und ist seinen Preis wert.

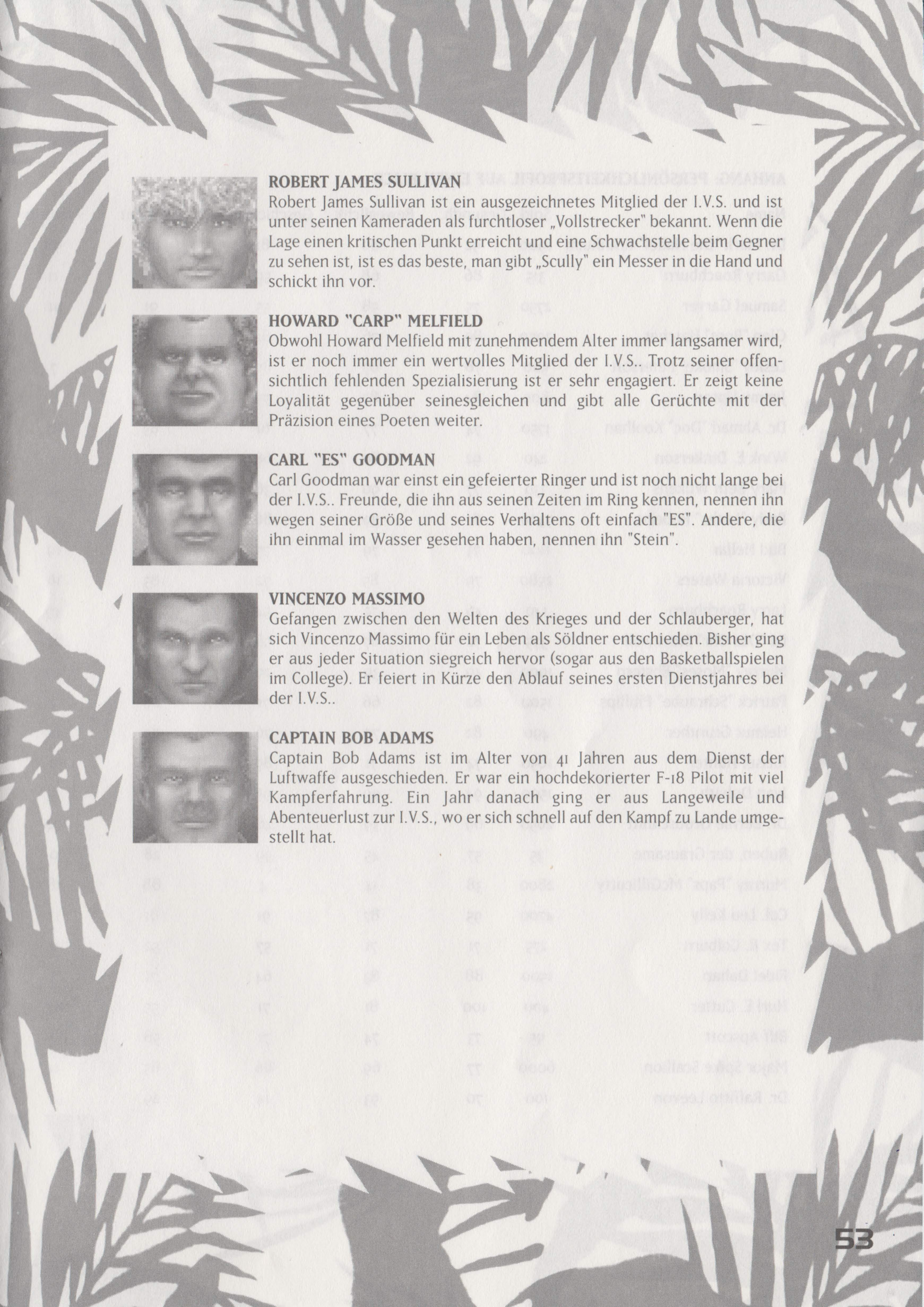
MARTY "KABUMM" MOFFAT
Marty ist ein weiterer Sprengstoff-Experte, der sich noch in der Probezeit befindet. Weil er sich bei zu vielen Explosionen zu dicht heranwagte, braucht er eher einen Babysitter als einen Kommandanten. Dafür ist er aber auch definitiv einer der tolerantesten Leute bei der Truppe.

EARL "MAGIC" WALKER
Earl Walker ist vorsichtig, leichtfüßig und sehr beweglich, was ihn in seiner Branche zu einem der besten Männer für Befreiungsaktionen macht. Wenn er einmal erwischt wurde, haben ihn seine scharfen Augen und seine tödliche Zielgenauigkeit schon mehrfach von der Last unnötiger Zeugen befreit!

REVEREND CLYDE POTTER
Als vermutliches Mitglied der Geistlichkeit und als Zugehöriger von I.V.S. schleppt Reverend Clyde Potter eine erstklassige Feuerkraft mit sich und trägt die Schuld der Sünder seit nunmehr fast zwölf Jahren. Wenn Du die "Stimme Gottes" in Rufweite halten kannst, ist die Belohnung eine Sünde.

MEGAN "SPARKY" ROACHBURN
Megan Roachburn ist das jüngste Kind und einzige Tochter des legendären Colonels Leon Roachburn. Wie ihre Brüder Gary und Larry hat auch sie sich entschieden, die Familientradition weiterzuführen und für die I.V.S. zu arbeiten. Trotz großer Mühen und harten Trainings kann sie nicht schwimmen.

DR. MITCH SHUDLEM
Doktor Mitch Shudlem war ursprünglich Geburtshelfer und kümmert sich jetzt um die Verletzten der Kampfeinsätze. Wie den meisten Mitgliedern im medizinischen Dienst geht es ihm nicht um Reichtum. Er hat sein Leben vielmehr der körperlichen Gesundheit seiner Teamkameraden gewidmet.



ROBERT JAMES SULLIVAN

Robert James Sullivan ist ein ausgezeichnetes Mitglied der I.V.S. und ist unter seinen Kameraden als furchtloser „Vollstrecker" bekannt. Wenn die Lage einen kritischen Punkt erreicht und eine Schwachstelle beim Gegner zu sehen ist, ist es das beste, man gibt „Scully" ein Messer in die Hand und schickt ihn vor.

HOWARD "CARP" MELFIELD

Obwohl Howard Melfield mit zunehmendem Alter immer langsamer wird, ist er noch immer ein wertvolles Mitglied der I.V.S.. Trotz seiner offensichtlich fehlenden Spezialisierung ist er sehr engagiert. Er zeigt keine Loyalität gegenüber seinesgleichen und gibt alle Gerüchte mit der Präzision eines Poeten weiter.

CARL "ES" GOODMAN

Carl Goodman war einst ein gefeierter Ringer und ist noch nicht lange bei der I.V.S.. Freunde, die ihn aus seinen Zeiten im Ring kennen, nennen ihn wegen seiner Größe und seines Verhaltens oft einfach "ES". Andere, die ihn einmal im Wasser gesehen haben, nennen ihn "Stein".

VINCENZO MASSIMO

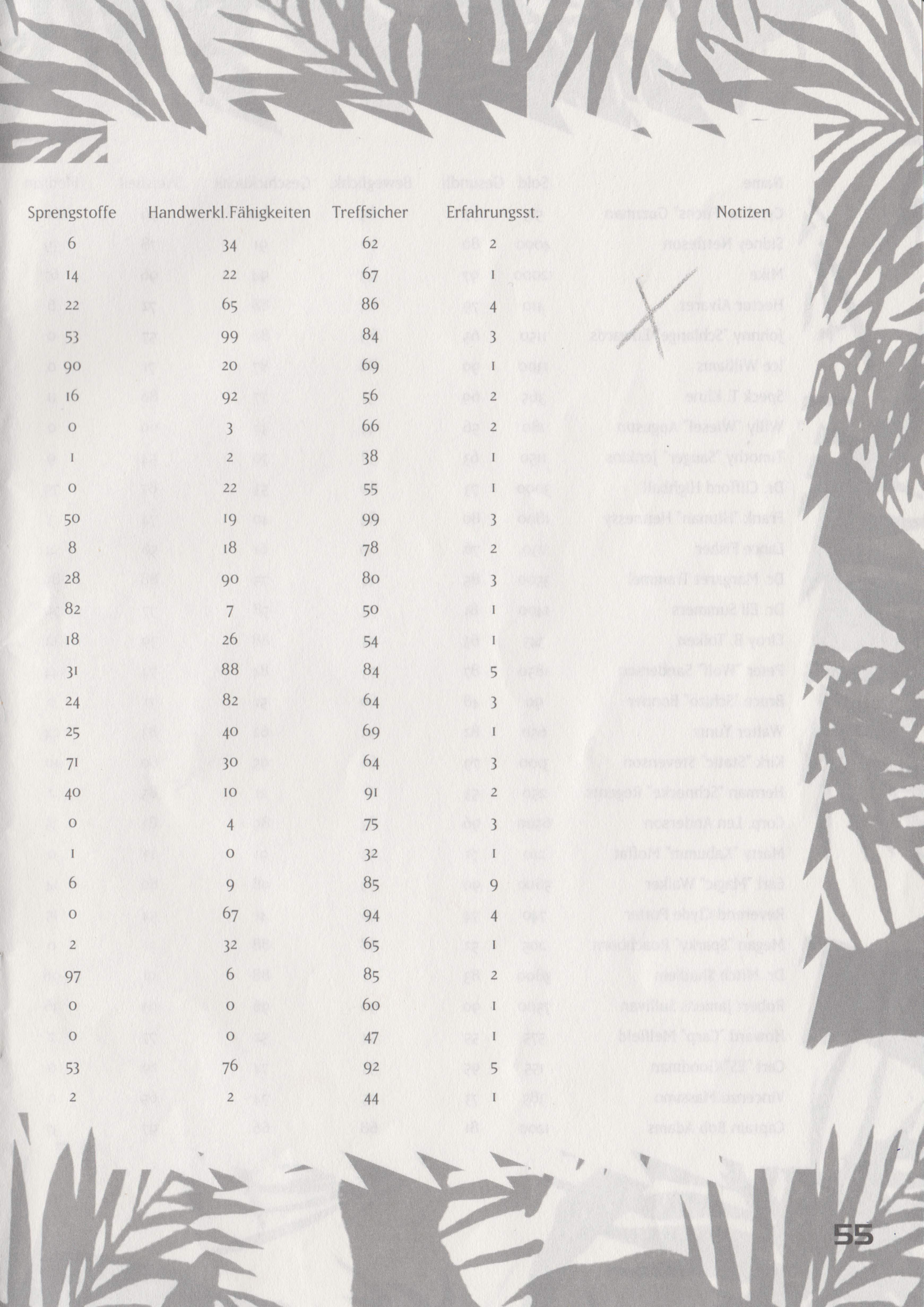
Gefangen zwischen den Welten des Krieges und der Schlauberger, hat sich Vincenzo Massimo für ein Leben als Söldner entschieden. Bisher ging er aus jeder Situation siegreich hervor (sogar aus den Basketballspielen im College). Er feiert in Kürze den Ablauf seines ersten Dienstjahres bei der I.V.S..

CAPTAIN BOB ADAMS

Captain Bob Adams ist im Alter von 41 Jahren aus dem Dienst der Luftwaffe ausgeschieden. Er war ein hochdekorierter F-18 Pilot mit viel Kampferfahrung. Ein Jahr danach ging er aus Langeweile und Abenteuerlust zur I.V.S., wo er sich schnell auf den Kampf zu Lande umgestellt hat.

ANHANG: PERSÖNLICHKEITSPROFIL AUF EINEN BLICK

Name	Sold	Gesundh.	Beweglichk.	Geschicklichk.	Weisheit	Medizin
Dr. Mark "Die Nadel" Kranhuim	1900	92	80	81	88	98
Garry Roachburn	315	86	68	59	60	11
Samuel Garver	2750	75	58	55	91	11
Glen "Boss" Hatchet	2950	80	76	84	71	9
Lesley "Smoke" Peterson	560	78	87	80	44	7
Jimmy Upton	800	84	82	73	47	0
Dr. Ahmad "Doc" Koolhan	1750	74	77	61	83	83
Wink E. Dinkerson	240	92	80	68	59	2
Mary Beth Wilkens	330	77	90	36	80	44
Rudy "Luchs" Roberts	3300	81	79	86	71	23
Bud Hellar	1100	73	79	75	69	19
Victoria Waters	2580	79	85	72	85	16
Larry Roachburn	140	46	72	54	58	49
Ed "Das Ohr" Stockwell	375	72	67	58	79	22
Murray "Moses" Ebstern	1900	49	39	29	89	29
Patrick "Schraube" Phillips	1500	82	66	71	68	4
Helmut Grunther	490	82	79	76	72	14
Russel Hunter	1650	74	71	89	68	0
Ivan Dolvith	1500	94	90	95	83	5
Dr. Bernie Grobschnitt	2650	69	39	48	85	94
Ruben, der Grausame	35	57	45	39	28	0
Murray "Paps" McGillicutty	2800	38	14	4	88	18
Col. Leo Kelly	4700	95	87	91	81	13
Tex R. Colburn	275	71	71	57	52	0
Fidel Dahan	1500	88	83	64	71	3
Hurl E. Cutter	400	100	81	71	55	44
Biff Apscott	95	73	74	71	58	0
Major Spike Scallion	6000	77	69	86	85	11
Dr. Raffitto Leevon	100	70	93	14	29	4



Sprengstoffe	Handwerkl.Fähigkeiten	Treffsicher	Erfahrungsst.	Notizen
6	34	62	2	
14	22	67	1	
22	65	86	4	
53	99	84	3	
90	20	69	1	
16	92	56	2	
0	3	66	2	
1	2	38	1	
0	22	55	1	
50	19	99	3	
8	18	78	2	
28	90	80	3	
82	7	50	1	
18	26	54	1	
31	88	84	5	
24	82	64	3	
25	40	69	1	
71	30	64	3	
40	10	91	2	
0	4	75	3	
1	0	32	1	
6	9	85	9	
0	67	94	4	
2	32	65	1	
97	6	85	2	
0	0	60	1	
0	0	47	1	
53	76	92	5	
2	2	44	1	

Name	Sold	Gesundh.	Beweglichk.	Geschicklichk.	Weisheit	Medizin
Cynthia "Fuchs" Guzzman	515	77	85	100	76	60
Sidney Nettleson	4000	80	70	91	78	39
Mike	12000	97	95	94	96	67
Hector Alvarez	410	79	84	88	72	6
Johnny "Schlange" Edwards	1150	65	89	86	57	0
Ice Williams	1300	90	88	87	71	0
Speck T. Kline	365	69	51	77	86	11
Willy "Wiesel" Augustin	180	56	44	36	60	0
Timothy "Sauger" Jenkins	1150	63	58	70	54	9
Dr. Clifford Highball	3000	73	60	53	87	79
Frank "Hitman" Hennessy	1800	80	84	40	74	3
Lance Fisher	230	76	69	61	56	21
Dr. Margaret Trammel	3500	85	24	75	88	89
Dr. Eli Summers	1400	81	73	58	77	70
Elroy B. Tolken	345	63	54	88	39	12
Peter "Wolf" Sanderson	1850	87	73	84	74	44
Bruce "Schizo" Bonner	90	48	60	51	31	0
Walter Yuntz	650	82	55	62	83	24
Kirk "Static" Stevenson	3100	79	66	95	60	10
Herman "Schnecke" Regents	250	53	8	21	85	2
Corp. Len Anderson	6500	96	83	89	83	35
Marty "Kabumm" Moffat	210	71	93	91	13	0
Earl "Magic" Walker	5600	90	99	98	80	14
Reverend Clyde Potter	740	74	46	41	54	15
Megan "Sparky" Roachburn	205	52	68	88	51	0
Dr. Mitch Shudlem	3800	83	71	88	91	96
Robert Jamens Sullivan	7500	90	90	96	93	36
Howard "Carp" Melfield	575	55	54	52	77	2
Carl "ES" Goodman	155	95	55	74	29	0
Vincenzo Massimo	385	73	75	74	65	0
Captain Bob Adams	1200	81	68	66	97	37

Sprengstoffe	Handwerkl.Fähigkeiten	Treffsicher	Erfahrungsst.	Notizen
8	15	54	1	
14	0	91	4	
97	98	99	8	
17	38	61	1	
22	12	80	2	
0	35	86	2	
8	99	49	1	
40	5	54	1	
17	10	98	2	
10	0	83	3	
34	11	93	3	
0	0	44	1	
0	21	69	3	
0	65	49	2	
6	81	55	1	
32	48	74	2	
69	0	47	1	
48	95	24	2	
24	98	84	3	
5	12	75	2	
47	54	83	5	
84	27	58	1	
22	91	93	4	
41	15	64	2	
28	86	47	1	
24	13	56	3	
58	61	91	5	
5	15	67	2	
0	3	61	1	
4	87	65	1	
33	26	72	2	

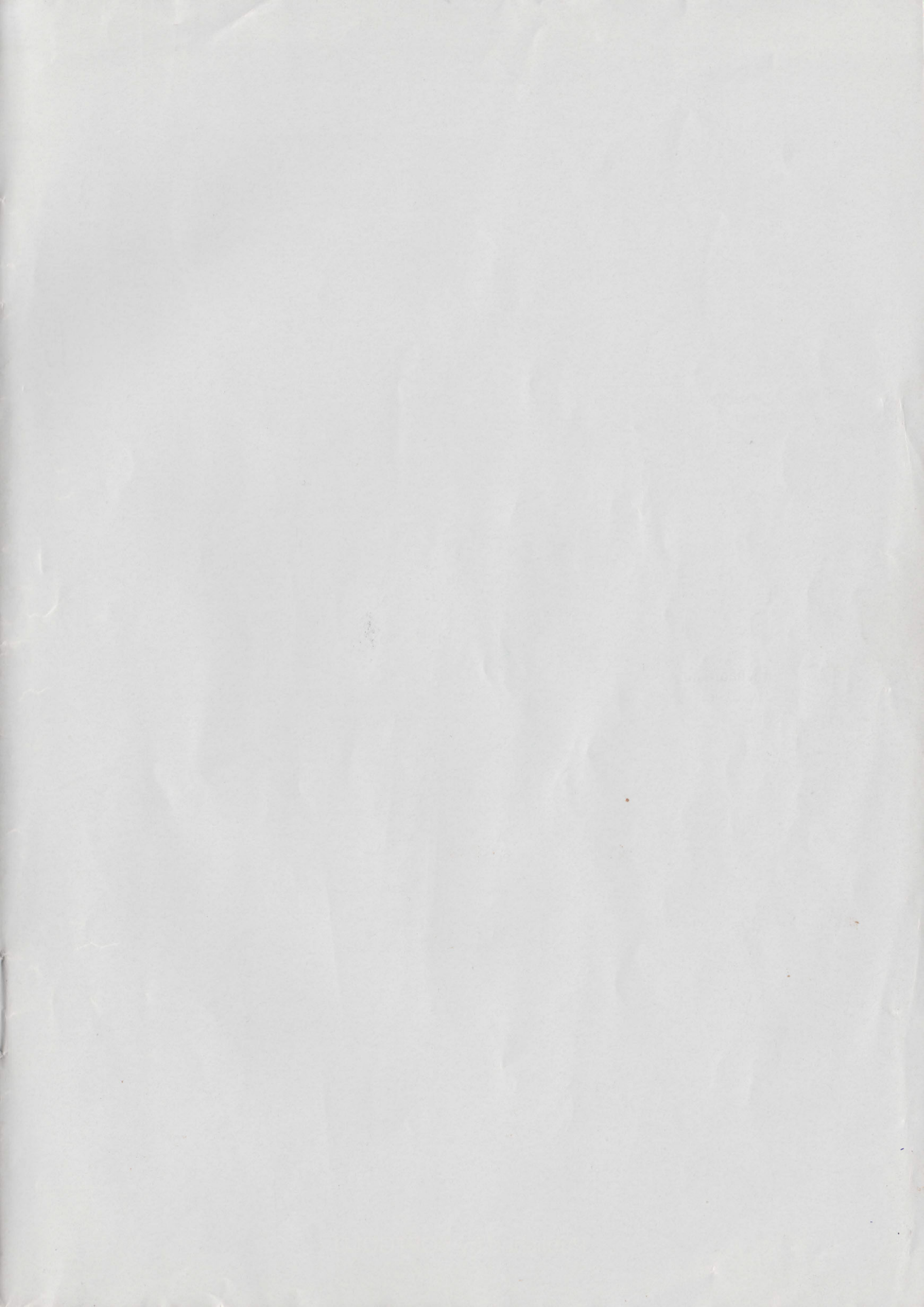
TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

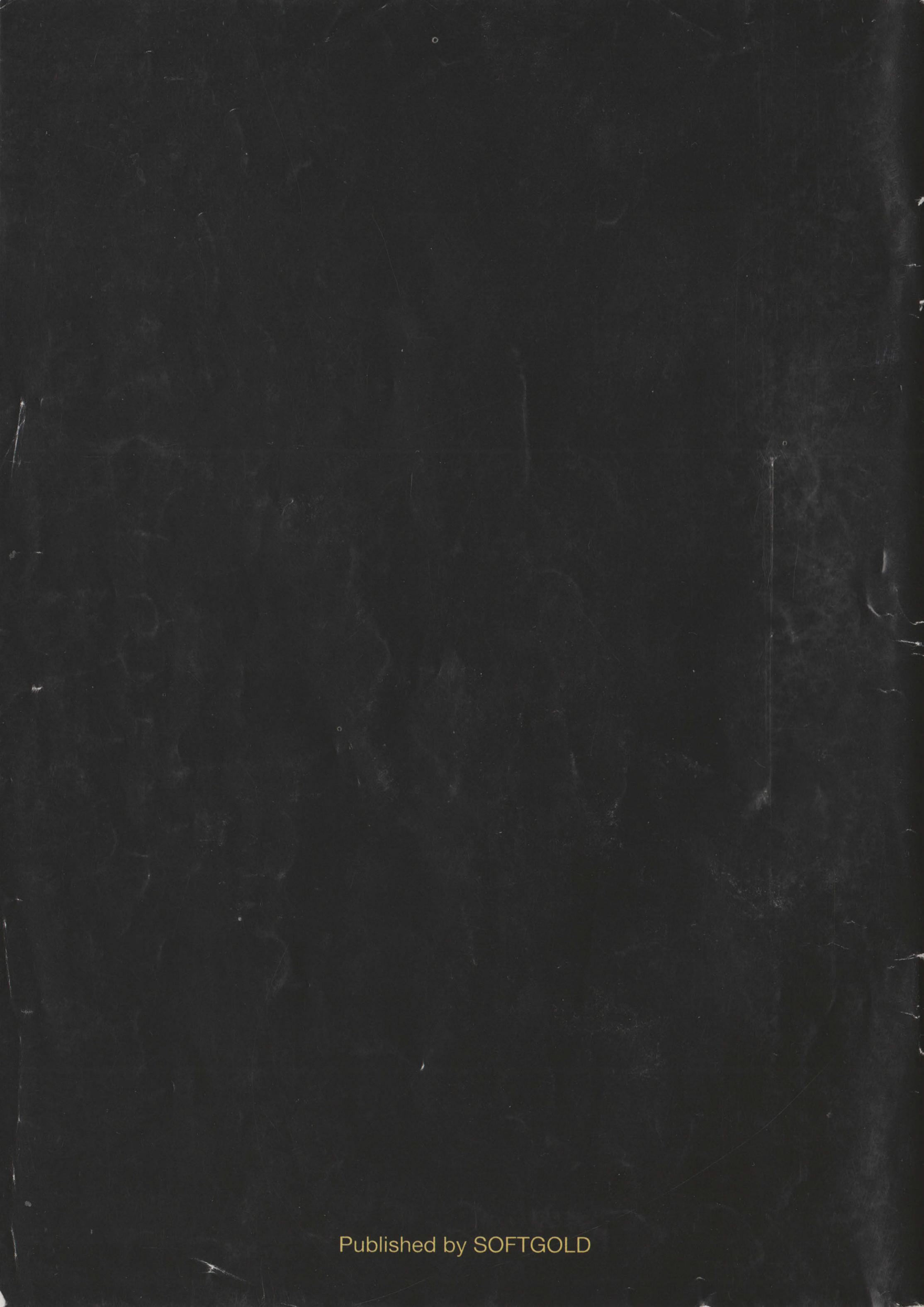
Wenn Sie mit Ihren technischen Problem nicht alleine fertigwerden, so kontaktieren Sie einfach Ihren Händler oder rufen Sie unseren technischen Kundendienst an: Montag bis Freitag 8.30 Uhr - 16.00 Uhr. Telefon: 0 21 31 - 965 155 oder 152 oder 110.
Wenn Sie im Spiel nicht weiterkommen, steht Ihnen unsere Kundenhotline zur Verfügung: montags, mittwochs und freitags von 16.00 bis 18.00 Uhr. Telefon: 0 21 31 /965-111
24-Stunden Mailbox: 02131/965-222

CREDITS

Entwicklung Madlab Software
Produktion .... Linda (Sirotek) Currie
Konzept .... Ian Currie
Spieldesign .... Ian Currie, Shaun Lyng, Linda (Sirotek) Currie
Zusätzliches Design .... Alex Meduna
Dialoge .... Shaun Lyng
Programmierung .... Ian Currie, Alex Meduna
Weitere Programmierung .... Ray E. Bornert II, Bret Rowdon, Mike Poullas, David Smoth
Grafik & Animation .... Mohanned Mansour
Zusätzliche Grafik .... Dave Menehan, Harry Akalestos
Musik .... Steve Wener
Sound .... Sean McDermott
Handbuch .... Brenda Garno
Qualitätssicherung .... Glen Anderson, Marty Berkman, Les Berkman, Steven Berra, Nathan Bruyere, Bill Dedi, Paul Gittens, Steven Al Hartzell, Megan Hartzell, Nathan Koch, Phil Lewis, Jim McDonnell, Gila Monster, Moon Mulligan, Joseph Pacelli, Michael Percell, Declan Rodrigues, Clancy Shaffer, Dan Sherry, Norman Sirotek, Robert J. Sowerwine Jr., F.O. Soup, Quentin Spooner
Sprachaufnahmen .... Rick Jones
Aufnahmedirektor .... Shaun Lyng
Studio .... Playhouse Studio, Ville St-Laurent, Quebec, Canada
Toningenieur .... Randy "He's Sleeping" Young
Sprecher .... Carl Alacchi, Sonja Ball, Tyrone Benskin, Thor Bishopric, Mark Camancho, Aidon Devine, Teddy Lee Dillon, Richard Dumont, Hubert Fielden, Sergie Golikov, Al Goulem, Dean Hugopian, A.J. Henderson, Matt Holland, Gary Jewel, Rick Jones, John Keonsgen, Alan Legros, Pierre Lenoir, Shaun Lyng, Liz Macrea, John Moore, Nancy Neilson, Kevin O'Neil, Howard Rsyhpan, Michael Rudder, Terrance Scammel, Roland Smith, Wayne Spencer, Mark Trefford

DEUTSCHE VERSION .... SOFTGOLD COMPUTERSPIELE GMBH
Projektleitung .... Susanne Dieck
Programmübersetzung .... Markus Ludolf, Bernd Heuckendorf, Susanne Dieck, Bernd Kurtz
Qualitätssicherung .... Christian "Fink" Schneider, Susanne Dieck, Bernd Kurtz
Handbuchübersetzung .... Susanne Dieck, Bernd Kurtz
Koordination .... Kristin Dodt
Produktlogistik .... David Weiler
Lektorat .... Annette Khartabil, Antje Sprekeler
Gestaltung .... Oliver Dannat
Produktion .... Oliver & Otti
Satz/Reinzeichnung .... Cord & Matthias
Belichtung .... DTK-Publishing-Service
Druck .... Lippert Druck & Verlag




Published by SOFTGOLD